2001年8月号 总84期

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY



蜡笔小新 2





八月快讯

《模拟人生》再出资料片
美国游戏界形势看好
《古墓丽影》专题游乐场开工
网络游戏大会"撞车"了
金山"剑侠"再续"情缘"
《三国世纪Online》测试版完成统一
"三角洲"燃起战火
DC上最后的《樱花大战》
PS2硬盘推出

新作前瞻：蜡笔小新，三国立志传
傲世三国之三分天下，托恩，剑灵
星际大战：银河杀场，超级卡曼奇IV
沙丘一族，尘世，FIFA足球2002
包青天之七侠五义，贵族II……

电玩资料夹

评点报告：暗黑破坏神II毁灭之王
三国志VIII，永远的伊苏II，侠客行
彩虹六号系列三周年回顾，鬼屋魔
影IV，奥秘，千年战争，永远的突
袭，一级方程式大奖赛……

《三国志VIII》乱世制霸全书
暗黑破坏神II毁灭之王 角色成长与攻关指南
剑侠情缘II外传月影传说 全攻略
鬼屋魔影IV 地图手册

软硬武略

带上你的音乐跟我走：Nomad Jukebox MP3随身听
进军家庭的急先锋：LG 576LE液晶显示器
新瘦身主义：SONY 16速DVD光驱
一个人的圆舞曲：东方光驱魔术师
随时随地的游戏：诺基亚手机电玩网上行

麻辣玩家

劳拉，死于好莱坞
米卢、FPE及其它
文渊阁：同一片天

零售价：7.80元 网站：www.fcgm.com.cn

ISSN 1009-6183





傲世三国

三分天下







《PC Gamer》
评分：86分
并获杰出游戏奖

《PC Format》
评分：87分

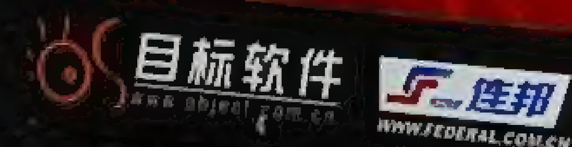
《Strategy Player》
评分：87分

《傲世三国》软件荣获第四届"所有杯"连邦软件排行榜2000年度十佳国产软件

《大众软件》
TOP TEN GAME
龙虎榜前五名

《家用电脑与游戏》
电玩点将台，
《傲世三国》前五名

全新出击　再续辉煌



连邦
WWW.FEDERAL.COM.CN

目标软件（北京）有限公司　地址：北京市海淀区中关村南大街甲10号银海大厦南401室　电话：68910901 68910902　邮政编码：100081　传真：68910085
北京连邦软件有限公司（中国大陆地区总代理）　地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦9层　网上连邦：www.federal.com.cn　电话：62525338　邮编：10

主题公园公司

（中文版）

充满欢笑的乐园
惊险刺激的探险
全等你一探究竟
迈向总裁之路

3种风格各异的主题乐园
18种刺激的云霄飞车
200种新奇多样的游乐设施
全新刺激惊险的关卡
逼真的经营模拟
新奇的云霄飞车设计工具箱
完全中文汉化、并有滚石新生代女歌手黄嘉千中文配音







电子艺界有限公司北京办事处
地　址：北京首都体育馆南路6号
新世纪饭店写字楼1058室
邮　编：100044
电　话：010-68492158
传　真：010-68492169
网　址：www.ea.com.cn

总代理商：中国图书进出口（集团）总公司
地　址：北京市朝阳区工体东路16号
邮　编：100020
电　话：010-65002895

SunTendy 新天地互动多媒体

新天地暑期精品游戏大放送

永远的伊苏 II

简体中文版

SOFTOP Falcom

历时13年的经典RPG 再度回归，上演伊苏世界永不终结的传说！

多次考究的人物对白和故事情节，几近完美的场景刻画，专业的汉化品质，再现伊苏世界原有的风貌，豪华的制作水准，2D日式RPG 的最终形态！

中文标准版—光盘2枚组48元超值抢购！





中文豪华版—光盘5枚组
98元完美珍藏！
特典1：国内首次以动画+游戏结合的形式发售，收录《伊苏—天空之神殿》原创动画全四卷。
特典2：《永远的伊苏II》主题设定光盘，壁纸、屏保、时钟、MTV一应俱全。
特典3：全彩印制的伊苏特辑，并附赠32页原画。



也许你就是明日的"声优"之星！

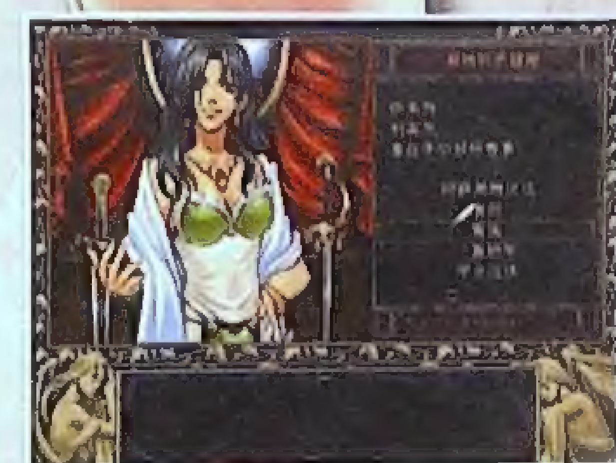
快来参加中国首次游戏配音大赛——
"永远的伊苏II动画配音大赛"！
特设男声优之星、女声优之星、搞笑声优之星、创意声优之星各1名。各获GBA游戏机1台。

更多比赛详情与规则请浏览games.sina.com.cn新天地专区！













萨姆带你走进射击游戏的超爽世界！

全国好评发售中 48元

将本游戏和《永远的伊苏II中文标准版》两张用户卡及邮资10元寄回新天地即赠《伊苏—天空之神殿》动画VCD一套。

英雄萨姆

地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

Ubi Soft 育碧软件

DINO CRISIS 2

生化危机之父三上真司又一好评如潮的百万级作品

48元 中文版

9月底咆哮上市

○更惊险的剧情

○更多种的恐龙

○更丰富的武器

○更真实的场景

○更刺激的玩法

恐龙危机2

Ubi Soft 育碧软件

联想 LEGEND 1+1

育碧联想1+1专卖店

《恐龙危机2》预订大行动即将展开

礼品多多、惊喜多多！

敬请关注育碧软件的近期动向！

上海育碧电脑软件有限公司

Ubi Soft 育碧软件

3 CD 58元

辐射战略版

钢铁兄弟会





Blue byte 经典策略游戏第四弹

简体中文版 48元



体验亲切中文化的极速快感

简体中文版 48元



亲手营建自己的小人王国

简体中文版 48元

Ubi Soft 育碧软件

结合美少女梦工场一二三代的绝妙黄金合辑

美少女梦工场

黄金版



2 CD

48元





杭州晶天电脑软件开发有限公司

Ubi Soft 育碧软件

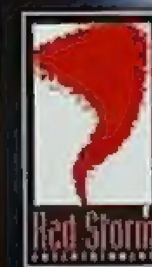
简体中文版

2CD 48元

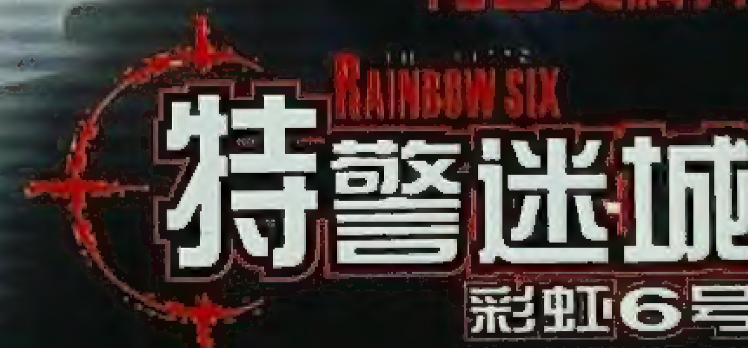
Tom Clancy's RAINBOW SIX 彩虹6号 ™

雷霆战将

白金典藏版



内含资料片



杀出重围，浴血激战，誓死完成绝地任务！

部落2 TRIBES 2™



- 优化的交互性游戏界面,内含地图编辑器.
- 强大图形引擎可以渲染巨大的户外场景.
- 强大的护甲系统可任你自由进行组合.
- 允许超过50人的网络对战模式,简洁的操作界面使你寻找和进行游戏更方便.
- 可供多人乘坐的地面和空中交通工具.

组队拼杀才是你生存只道

www.aomeisoft.com

SIERRA STUDIOS

飞虎队之精英版 SWAT 3 ELITE EDITION

霹雳小组3

CLOSE QUARTERS BATTLE



在原有的16个单人任务基础上又新增了5个全新的任务

竞赛模式是所有动作类游戏多人模式中所不可或缺的部分,而霹雳小组飞虎队之精英版也不例外,其中有“自由竞赛”、“组队竞赛”、“最后胜者”和“彩弹游戏”。

游戏引擎作了相当程度的改进因而游戏在实际运行中显得非常的平滑和稳定

意外惊喜第一批购买SWAT3飞虎队之精英版游戏你将有机会得到奥美电子赠送的SWAT3金属徽章



5个新关卡和网络对战功能

++ www.aomeisoft.com ++ AUTOMATION ELECTRIC (WUHAN)CO.,LTD

奥美电子(武汉)有限公司	北京分公司	上海分公司
销售热线:(027)85757017	销售热线:(010)82657908	销售热线:(021)53080364
服务热线:(027)85762513	服务热线:(010)82657905	服务热线:(021)53080365
E_mail:52aec@21cn.com	E_mail:aec@aomeisoft.com	E_mail:aec_sh@aomeisoft.com

奥美电子 AEC www.aomeisoft.com

少林足球 SHAOLIN SOCCER PC GAME

周星驰 作品

变化多端的游戏玩法

忠于电影的场景设计

气势逼人的必杀绝招

生动传神的人物造型

气势逼人的决斗画面

欢迎全国书商致电上海分公司

奥美电子重头巨献

奥美电子 AEC 新挑战 每时每刻!

www.aomeisoft.com

(027)85801802、(010)62857909、(021)53080364

展略科技有限公司 Info-Mission Tech. Inc. Ltd.

EcoPro Ecopro Hi-Tech Holdings Ltd.

LightFrame™ 显亮 PHILIPS

感谢SONY公司热情提供《少林足球》有奖销售活动的奖品

SONY 别有不同

WWW.GISOO.C
游戲急
GAME SPE



GROUND CONTROL

"星际争霸" 世纪珍藏1.08版

"星际争霸"世纪珍藏1.08版！一见钟情献礼——赠送暴雪动画DVD光碟一张！仅售108元！

收藏家的至爱之选
最好的不一定要付太多

真正火爆的三维场景游戏

++ www.aomeisoft.com ++ AUTOMATION ELECTRIC (WUHAN)CO.,LTD

SIERRA STUDIOS

奥美电子 A E C 新挑战每时每刻
www.aomeisoft.com
奥美电子(武汉)有限公司
(027)85801802 (010)82657909 (021)53080364

DIABLO II

暗黑一出 谁与争锋





暗黑破坏神中文版

暗黑破坏神II资料片
毁灭之王

BLIZZARD ENTERTAINMENT

奥美电子 A E C 新挑战每时每刻
奥美电子(武汉)有限公司
www.aomeisoft.com
(027)85801802 (010)82657909 (021)53080364








华彩软件 SOFTCHINA
全球专业软件发行商
剑灵五大
女主角
剑灵
『上官燕』谜一般的女子，从来没有人知道她来自何处
飞剑门弟子，芳龄二十，带着一点天真的个性，身手敏捷
医仙华佗的孙女，芳龄十七，为人机灵，极富同情心
『传剑』生存在虚无缥缈的灵中界，已经有？？？？年了……
飞剑门首席弟子，芳龄二十，个性
奇情武侠RPG巨作
隆重登场
古典武侠与现代科技的完美结合
如真实世界的天气系统
个性鲜明的游戏人物
五大属性技能
及随机AI系统
铸剑及炼药系统
无限可能组合结果的
充满着中国山水画风
的美丽游戏场景
剑灵五大女主角形象代言人——青春美少女组合
闪亮登场，一起陪你过暑假，一起陪你与武侠互动
请密切留意相关活动
首创支持3D环绕音效
首创支持震动力回馈摇杆
研发 HOSEN
北京天下华彩网络软件有限公司发行
http://www.softchina.com.cn
经销：北京神州华彩网络软件有限公司
地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
邮编：100080 电话：(010)88096906 传真：(010)88096279
客服电话：(010)88096905 E-mail:servicepub@softchina.com.cn

蓝色警戒

简体中文

国内引进的首款捷克令你倾倒的即时战略游戏！

48元

它们的命运掌握在你的手中。

你有足够的胆量吗

在全球22个军事基地建立各具特色的蓝色警戒线

逼真的战斗场面，绚丽的爆炸火光和武器残骸，支持多人对战模式





万众骏网电子商务有限公司
万众合力科技有限责任公司 总经销
销售电话：010-82627435/36/37/38/39
网　址：www.800j.com

特约邮购：万众软件俱乐部
电　话：010-62510109，62510224
邮购地址：北京双榆树101号信箱
邮　编：100086



你我在骄城相遇，

Joy City

我对你、你对我敬一个礼...... 互动
仿佛每个人有两个童年........ 双重
仿佛爱情随时可能出现........ 恋情
仿佛每种脸孔都很顺眼........ 变(猪)
仿佛说什么做什么心甘情愿..... 个性

在这花花世界集体游戏！

反战反核反暴力！
Joycity.the9.com



超酷非凡的角色扮演
独领风骚的游戏享乐
海纳百川的游戏格局
超乎完美的玩家交流
贴近现实的城市功能
独树一帜的游戏理念

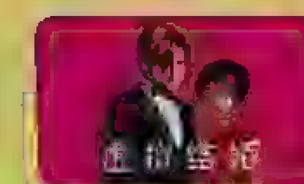
即將上市！

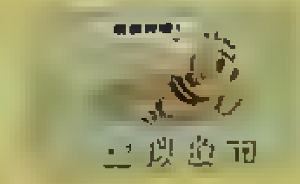
the9.com
第九城市

上海久城信息技术有限公司
公司地址：上海市南京西路1168号中信泰富广场30楼

www.the9.com

更多游戏，更多精彩......






包青天
七侠五义
游戏史上首款
审案推理
ARPG
七月两岸三地同时开审
一个由玩家扮演神判包拯，结合七侠五义特殊技能，一起侦破离奇案件的游戏。
依照推理步骤而独创的审案系统
运用五鼠技能，设计策略型战斗关卡
精致的场景设计
重现北宋开封府所在汴梁京城繁华景象的场景
仿真的敌方视线
精选曲折悬疑的离奇案件
第三波
诚招产品、行销、业务高手　详情请访问 www.acergame.com
北京公司地址：北京市车公庄西路乙19号华通大厦B座北楼323室
电话：(010)88018833　传真：(010)88018233
E-mail acertwp@public.east.cn.net
上海分公司地址：上海市瑞金南路1号海兴广场16H　邮编：200023
电话：(021)64223192　传真：(021)54521019
广州办事处地址：广州市天河区龙口东路333号太阳广场天阳阁9B
电话：(020)87515213　传真：(020)87530991



Baldur's Gate II

敬请期待
经典RPG
4CD



经典回合制
策略游戏

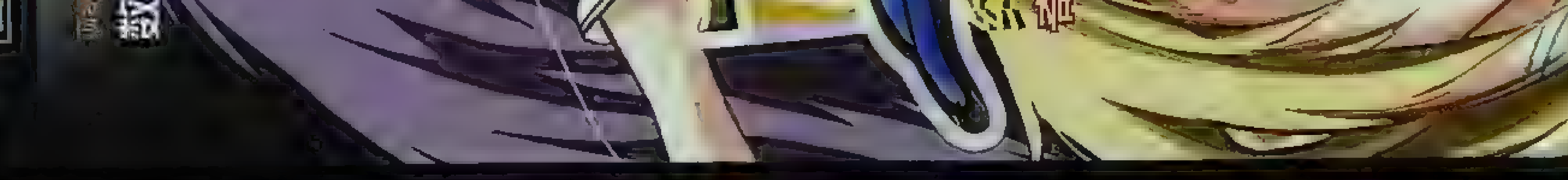


龍族
www.DRAGONRAJA.com.cn
我的游戏 我主角
骑士文化之魂
象征和平的"黄昏之息"
竞技的最高境界
八月
龙族公会战全面火爆开打！
建议零售价：
龙族客户端：39元
150点数卡：15元
300点数卡：29元
第三波戲谷
eSofnet
第三波軟件
诚招产品、行销、业务高手　详情请访问 www.acergame.com.cn
北京公司地址：北京市车公庄西路乙19号华通大厦B座北楼323室　邮编：100044　电话：(010)88018833　传真：(010)88018233　E-mail acertwp@public.east.cn.net
上海分公司地址：上海市瑞金南路1号海兴广场16H　邮编：200023　电话：(021)64223192　传真：(021)54521019
广州办事处地址：广州市天河区龙口东路333号太阳广场天阳阁9B　邮编：200023　电话：(020)87515213　传真：(020)87530991







奇幻晨缘
ETERNAL SAGA
7月28日火爆上市
3CD 超值价 48元
www.Xgameworks.com
www.gameone.com
北京娱动工场数码科技有限公司



活祭 牺牲

E3大展获奖游戏 活祭 近期火爆上市

这是一个原创性非常好的游戏，它凭借完美的画面，简单流畅的操作，无与伦比的游戏性，当之无愧的成为即时战略游戏的王者！无论作为初级玩家的上手练习或资深玩家的极品收藏，《活祭》都绝对超值！

sacrifice

建议零售价：58元（RMB）

简体中文版







Thor 世纪雷神

北京世纪雷神科技发展有限公司

《冠军足球手册》，让你成为足球世界的真正专家！

冠军足球手册

即将火爆上市 冠军足球经理 最新完全中文版

这是一本完备的足球资料手册，在这里——

你将得到最详尽的球员资料

你将听到鲜为人知的足球

你将了解世界最著名俱乐部的经营状况

你将获取最丰富的足球知识



全面、完善、真实、互动——这是一个你梦寐以求的足球世界！

简体中文版







地址：北京市海淀区中关村南大街12号农科院151信箱 邮编：100081 电话：010-62142685/2686/2687 E-mail:quake@263.net.cn



everstar

松岗软件与上海依星联手打造新的传奇!!
九月中两岸三地同步上市!!





韩国版格兰蒂亚!
超人气RPG大作
《星辰物语》
简体中文版

9月登场!

超大容量
5CD
69元

游戏之星网

《西风狂诗曲》以来韩国游戏新的里程碑

上海软星软件有限公司荣誉出品

公司总机：021-6426-1212
销售专线：021-6426-1612
客服专线：021-6426-1613
传　　真：021-6426-0267
销售信箱：sales@everstar.com.cn
技术支持：support@everstar.com.cn

everstar



新浪 游戏世界　家用电脑　QQ

敬请畅游新浪**游民部落**及各大网站的**SG2专区**

关注主题曲演唱者大募集与男女主角形象代言人大赛

SG2官方网：www.everstar.com.cn/SG2

敬请关注各大媒体 SG2 活动消息

搜狐 sohu.com　网易 NetEase www.163.com　亚联游戏　天极 ChinaByte　the 9 com　游戏天地　游戏攻略　AOG　china.com







上海软星软件有限公司荣誉出品
公司总机：021-6426-1212
传　　真：021-6426-0267
销售专线：021-6426-1612
客服专线：021-6426-1613
销售专线：sales@everstar.com.cn
客服专线：support@everstar.com.cn
游戏之星网：www.everstar.com.cn

SOFTSTAR
大宇资讯
研发制作

TRANK

仙剑客栈

数年忧忆仙剑情
客栈如昔人不同
旧雨新知　萍水总相逢
红颜当垆财源进
青衫磊落江湖行
梦醒情归　流年爱匆匆





《仙剑客栈》将于8月中旬激情上市！
详情请关注青旅在线游戏频道。

青旅在线 http://www.CYTSon

7月隆重上市

截拳之道

Pc游戏史上的革命！不用鼠标，不用键盘。
世界首创真人互动 PC GAME。
不一样的玩法，不一样的感受！



随GAME附送专用战斗拳套及外设
深圳金智塔软件科技 香港纵横创科联合研发



金智塔总公司
地址：深圳市福田区华强北路盛庭苑B座20楼
TEL 0755-2075320 2075323
邮编 518028
网址：WWW.gameking.com.cn

北京分公司
地址：北京市海淀区罗庄西里11栋504号
邮编 100088
电话：010-62029885

上海分公司
地址：上海市卢湾区东台路279号国际广场A1804室
邮编：200021
电话：021-53836604

重庆分公司
地址：重庆渝中区石板坡南方花园A区四栋1单元10-6
邮编：400041
电话：023-68827892



高兴就好

7月13日，星期五，据说是西方的超级禁忌日，多种电脑病毒的惊蛰日，不过除了少数完全西化和e化的家伙，没有人在意这些。那一天，完全成了几十万北京人和更多海内外华人的狂欢节，因为，奥运会轮到我们举办了。

那天夜里我没办法出门，只得枯坐在远离市中心的家里，听着"禁放"之后最响亮最密集的鞭炮声，心里很是高兴了一阵子。电视里一干人激动得哭，语无伦次，我没心没肺地笑着，直到他们恢复正常……与1993年的那个失落的夜晚相比，我的感觉就是，我们终于玩通了第一关，不容易！

电视转播过程中，抛开底气不足的萨翁宣布结果的尖峰时刻，给我印象最深的是那一百多位奥委会官员像小学生一样被教授如何使用投票器的场面。历时1年多的考查评判过程最终归于一场点选数字的游戏，文明的对立、竞争和妥协，都在这一场游戏中静静地体现着。结局是"我们赢了！"，这是那天重复频率最高的标志性口号，就当晚的结果来说是这样，就今后的七年而言，或许可以说：我们得到了。

每个人多多少少都会在脑子里闪一下这个念头：我们得到了什么？胜利、荣誉、关注、迷醉……游戏的竞争精神正是借这些赋予了社会前进的生命力。当然更现实的问题旋即而至，比如百姓衣食住行条件的改变；比如中国游戏产业能否抓住奥运赐予的商机；比如国家能否鼓励竞技类游戏的发展，甚至将其引入奥运表演项目，比如本期截稿前我居然收到了一位台北玩家关于《金庸群侠传Online》的评论稿件，这令我不禁想到奥运和游戏能否有助于加快祖国统一步伐……至少，我们得到了更多想象的空间。

在租房居住的游骑兵将被物业公司扫地出门，因为奥运申办成功，他们的商品房有希望卖个好价钱，不用再费劲搞什么租赁了。这是小编生活中最先感受到申奥成功震荡效应的一例。谈及此事，这家伙也是没心没肺地笑着，嘿嘿，高兴就好。



AWEI
awei@fcgm.com.cn

广告索引

家用电脑与游戏

主办单位：科学普及出版社
主　　编：赵[illegible]
常务副主编：孙[illegible]
专栏编辑：[illegible]
美术编辑：[illegible]
责任编辑：[illegible]
电　　话：编辑部 010 68728137
发行部主任：[illegible]
发 行 部：010 68728132
广告部地址：西城区[illegible]39号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：010-68728133　68111807
传　　真：010 68728131
通 信 处：北京813信箱（100037）
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
网　　站：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：（门市部）北京海淀区阜成门8号（西侧平房）（100830）
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：[illegible]
邮发代号：82-622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第0010号
办公地址：北京市海淀区增光路45号综合楼六层（可通信）
邮购地址：北京市813信箱
邮　　编：100037
定　　价：7.80元

新闻报道



[illegible]

流星时空



[illegible]

FIFA[illegible]2002

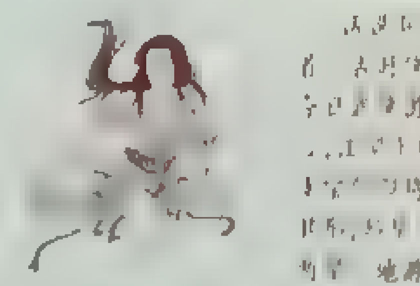
喜欢[illegible]，喜欢扮死人的游戏，喜欢动感超人，喜欢和漂亮的[illegible]，喜欢吃[illegible]，喜欢用妈妈的口红到处乱画，喜欢说些令人喷饭的爆笑台词……呵，你猜到他是谁吗？



[illegible]

在《帝国时代Ⅱ》的引擎作用下，《银河战场》的图像效果细致逼真，综合表现非常出色。相信，凭借Ensemble的成功经验，消除了《原力指挥官》中的种种弊端的《银河战场》，必将创造出一个崭新的"星球大战"系列游戏里程碑。

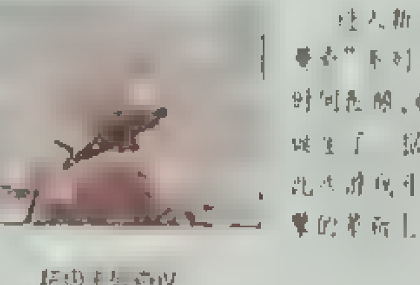
星球大战 银河战场



[illegible]地游戏制作者共同打造的[illegible]

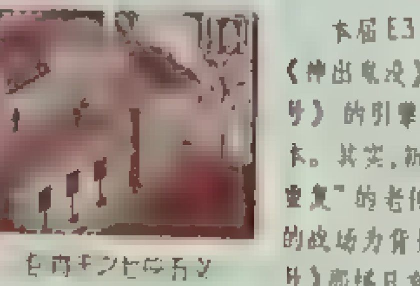
开发沙丘题材的游戏，并非Westwood的专利。一家新跻身游戏业界的小公司Cryo-Networks，也在打沙丘题材游戏的主意。下面要向各位介绍的，便是出自该公司之手的在线即时策略游戏《沙丘一族》

沙丘一族



[illegible]

《尘世》的核心是网络角色扮演，但其中也包含了多种游戏元素，玩家将从中发现大量"4X"元素（勘探eXplore、扩张eXpand、开发eXploit和毁灭eXterminate），并能轻易找到《文明》（Civilization）或《工人物语》（Settlers）的影子。



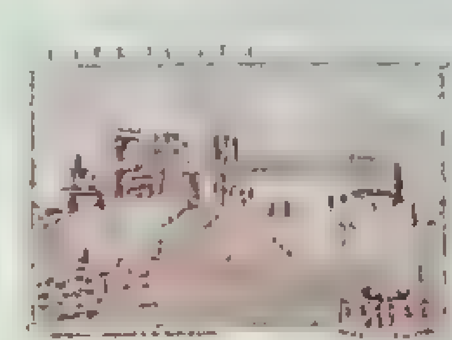
本届E3中，他们的一款新作《神出鬼没》因为采用了《彩虹六号》的引擎，而被人说成是吃老本。其实，新游戏并未打破"决不重复"的老传统，因为它是以真实的战场为背景，并非像《彩虹六号》那样只有假想的敌人……

游戏评析



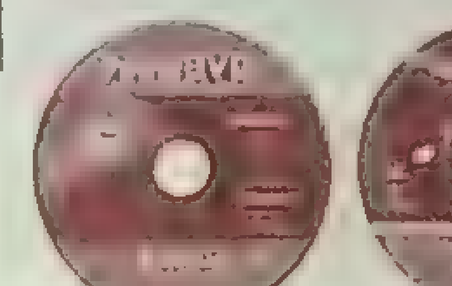
[illegible]

攻略手记



[illegible]

玩家讲武堂



[illegible]简单判断WinDVD和PowerDVD[illegible]——它们都有对方不及的[illegible]如今最快的DVD播放软件

文渊阁

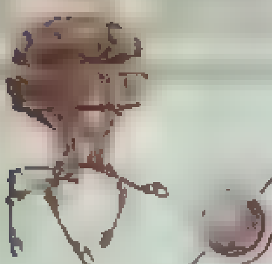


一款基于网络游戏《万王之王》的幻想小说；一段[illegible]的骑士故事；一首[illegible]爱情谱写的歌……同一片天空下，不同的人们追寻着不同的理想，或[illegible]，世事变迁，但唯独不变的，就是[illegible]

秘技档案

玩家沙龙

其他精彩内容



《模拟人生》再出资料片

据悉，电子艺界将于今年秋季推出《模拟人生》的第[illegible]资料片——《The Sims:Hot Date》[illegible]，让玩家们在游戏里大谈恋爱。

这款资料片中将新增一个[illegible]（如餐厅、购物街、公园等）的商业区，[illegible]上的道具帮助玩家获得成功。当然，游戏中也会有[illegible]入，如Jock、Blonde Bombshell、Mr.Medal.ion等。在游戏中，玩家可以选择任何一位模拟市民谈一场虚拟的[illegible]，[illegible]的烛光晚餐，或是在公园花前月下，或是在酒吧里[illegible]，玩家可要使尽浑身解数才行哟！

“毁灭之王”需要“进补”



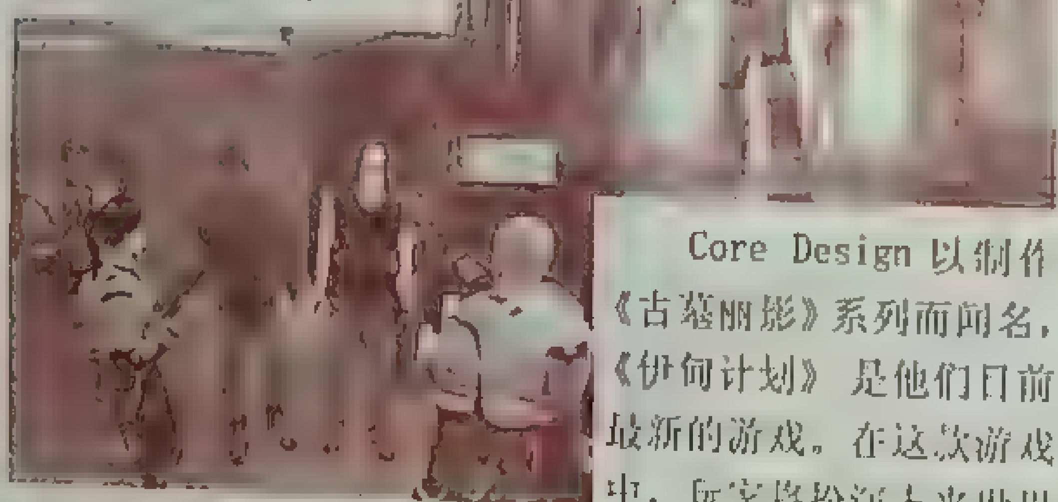
《暗黑破坏神II毁灭之王》已于6月底在全球同步推出，没想到最先反馈回来的信息是——英文版游戏存在看不到开头与结尾动画的严重BUG，以致玩家们怨声四起。针对玩家的意见，暴雪公司已决定不日推出《暗黑破坏神II毁灭之王》的新补丁，以修正这一问题。

美国游戏界形势看好

据透露，美国游戏股在今年经济形势较差的情况下仍然持续上升，分析家认为这在意料之中。Activision、THQ、3DO、Midway Games等娱乐软件公司的股票价格都已提高到近年来的最高水平，而First Call、Electronic Arts、Acclaim Entertainment等公司的股票甚至被评为“最适合购买的股票”。更有许多分析家认为，游戏界今后数年还将有约20%～25%的成长空间。

Eidos全力打造《伊甸计划》

Eidos日前公布了一些由Core Design负责制作的新游戏《伊甸计划》(Project Eden:Urban Chaos)的最新画面。



Core Design以制作《古墓丽影》系列而闻名，《伊甸计划》是他们目前最新的游戏。在这款游戏中，玩家将扮演未来世界[illegible]的事件，[illegible]在今年的E3大展上，《伊甸计划》是Eidos展示的主力产品之一，不过目前[illegible]时间。

《古墓丽影》专题游乐场开工

[illegible]旗下的[illegible] Entertainment Group最近宣布，他们将会把[illegible]改为专场[illegible]的游乐场，地点[illegible]在俄亥俄州的Kings Island，地处辛辛那提附近，占地面积[illegible]，预计2002年[illegible]对外开放。



“古墓”电影续集将开拍

由电脑游戏改编而成的《古墓丽影》电影版在美国上映已经有一段时间了，票房始终保持在前五名，劳拉的魅力真是无人可以抵挡。而此番热度还未消退，派拉蒙公司已经准备在俄亥俄州开拍该系列的第二部了，这就是——《Tomb Raider:The Ride》！

据悉，这款续集仍将由Angelina Jolie主演，电影中将加入更多的神秘事件、更曲折的故事情节以及更震撼的视觉效果，预计明年就可以推出。

《异尘余生III》初露端倪

关于《异尘余生III》(Fallout 3)的消息在网上流传已久，但一直未经官方证实。最近《异尘余生》系列的制作公司Black Isle的Feargus Urquhart终于正式透露了这款游戏的制作计划。

Feargus Urquhart表示，《异尘余生III》早在1999年初就已经开始筹备，不过进度相当缓慢。稍后，《异尘余生III》的制作小组转去开发《冰风谷》，原计划是完成《冰风谷》后再回头制作《异尘余生III》，但Urquhart本人和Chris Parker却又要参与《博德之门II》的制作，于是这个小组又去制作《冰风谷》的资料片《冬之心》。到了今年2月，《冬之心》完成，制作小组又被派去做另外一些企划，不少人更被调去制作《Torn》。不幸中的大幸是，《异尘余生III》最近终于被重新提上了日程，只是不知道玩家们要等到什么时候！

《摩托英豪III》蓄势待发

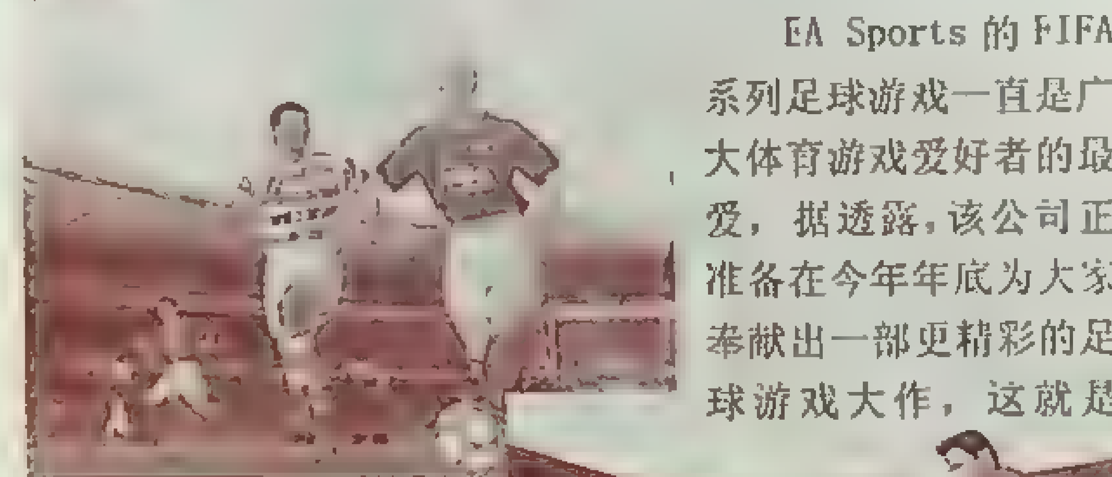
近日终于收到了《摩托英豪III》已在开发中的消息，对摩托游戏迷们来说，等待的时间真够长了！

据悉，《摩托英豪III》仍由Delphine Software担纲制作，新作将集当今所有新酷车型和最新赛道于一身。游戏将提供街道赛、赛道赛、超级赛道赛、自由竞速和体验等五种模式，超酷新车24辆，各种赛道多达15条。此外，游戏在光影、雾化等特效方面都利用了最新的技术，画面表现更加出色。预计今年10月正式推出。

育碧抢滩个人掌上电脑市场

育碧软件近日宣布与LudiGames合作，预计将在年内推出15款个人掌上电脑游戏。育碧软件的招牌角色雷曼(Rayman)将在Palm OS及Pocket PC及PDA上同时登场，该游戏目前正由LudiGames开发制作。其他游戏则包括《Tom Clancy's In Depth》和《Chessmaster》两款第一人称射击游戏及一款名为《Traffic》的益智游戏。育碧软件表示，基于个人掌上电脑的用户正在显著增长，所以育碧将以发展掌上电脑市场为新的契机。

《FIFA 2002》年底上市



EA Sports的FIFA系列足球游戏一直是广大体育游戏爱好者的最爱，据透露，该公司正准备在今年年底为大家奉献出一部更精彩的足球游戏大作，这就是《FIFA 2002》。EA Sports表示，这款游戏将在2001年11月2日推出，相信凭借新开发的操作引擎和更加精致的图像，《FIFA 2002》将再度掀起一股足球游戏热潮。

《魔鬼终结者》登陆PC

著名游戏代理商Infogrames日前宣布，他们已取得了在PC、Mac及家用游戏机等平台上推出《魔鬼终结者》(Terminator)系列游戏的全球发行权，第一款产品的发售日期已敲定在明年春天。据秀露，Infogrames目前计划中的“终结者”系列游戏将包括以电影故事为基础的四款游戏，具体情况目前还没有确切的消息传出，只知道它们并不是都会在PC上推出。

还记得阿诺德·施瓦辛格的那句名言吗！“I'll be back!”，是的，我们的阿诺又回来了，让我们穿梭在过去与未来之间，与邪恶的机器人势力再来一场恶战吧！

id最新动态

id Software近日宣布，他们将会在今年的QuakeCon上公布更多《Doom 3》以及其他制作中的游戏的消息。据悉，QuakeCon将于今年8月在美国德克萨斯州举行。此外，id software的程序员和合作商还将参加一个Macintosh展览会，他们将在展会上展示《Doom 3》的引擎威力。



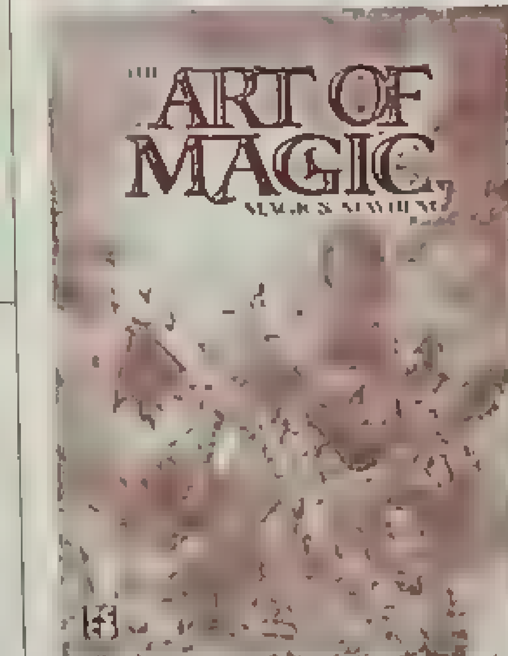
《极品飞车》开始网上狂飙



各位玩家期盼已久的《极品飞车:在线汽车城》(Motor City Online)已经开始进行测试，《极品飞车》的爱好者们终于可以在网络上狂飙了。在这款游戏之中，玩家需要不断与对手挑战来赚取金钱，也可以自由买卖和改装车辆，不过这里的车型都是1930年至1970年代的，所以不要指望能够用法拉利在公路上横冲直撞。

关于此次测试的详细情况，大家可以到官方网站http://www.motorcityonline.com/main.html去看一下。

《魔法艺术》终成正果



Climax Entertainment日前公布，《魔法艺术:魔法与伤害》(Art of Magic:Magic & Mayhem)已经大致完成，这实在出乎玩家们的意料，因为这款游戏的原制作公司Charybdis已于今年4月关门大吉了，游戏制作也被迫中止了。据进一步了解，才知道原来是原开发小组中的七名成员已经加盟了Climax Entertainment，因此这款游戏才能够死而复生。目前制作小组正在对游戏进行测试和程序优化，何时能推出尚未有可靠消息。

微软“帝国”争霸战再度爆发

微软将于7月中旬到9月28日举行《帝国时代II征服者》(Age of Empires 2:The Conquerors)的世界争霸赛第一阶段初赛，将有15个国家的选手参赛，决赛将于10月24日在美国的华盛顿举行，冠军将获得5万美元的奖金。

网络游戏大会"撞车"了

6月26日，分别由华彩软件和[illegible]主办的两场网络游戏研讨会在京同时召开，没想到国内的第一次网络游戏研讨会竟撞了车。看来网络游戏真的是当前游戏界的热点呀！

华彩软件的会址选在北大[illegible]报告厅里，这倒十分契合了他们为此次会议所下的"第一届中国网络游戏发展研讨会"的定义，与会厂商有台湾智冠资讯、深圳吉禾科技、金山软件、北京中文之星数码科技、卓越数码科技、互动娱乐、捷[illegible]信息资讯、北京华[illegible]等，众多的文字MUD开发小组，如《天下》、《西游记》、《侠客行》、《东方故事》、《XO》、《书剑》、《纵横》、《终极地狱》、《乱世风云》、《风云》等也都派来了代表。更为难得的是，《中国青年报》和《光明日报》这样的正统媒体也有代表与会并上台讲话。

金山软件总裁求伯君做"建立中国的武侠网络游戏体系"主题演讲

亚联游戏的会址选在北京国际会议中心，他们称此次会议为"中国首届网络互动娱乐发展论坛"。除亚联游戏外，主办厂商还包括海信计算机公司、Intel、盈海长和科技有限公司、网虎及多家媒体，与会的各类游戏及IT界专业人士就网络游戏的现状和未来发展进行了广泛深入的探讨。在会议结束时，亚联游戏还与海信、盈海长和举行了签约仪式，以此表示将以更稳定的架构促进网络游戏的发展，为互联网用户提供更优质的服务。

金山"剑侠"再续"情缘"

2001年7月4日，金山软件公司在北京[illegible]举行了"剑侠·[illegible]"新闻发布会，宣布该公司本年度最新主打游戏——《剑侠情缘外传－月影传说》——正式出炉。

金山公司总裁求伯君、西山居经理裴新、西山居首席音乐制作人罗晓音以及《月影传说》的主要创作人员都到会并与参会人员进行了面对面的交流，并以互动的方式展示了产品，西山居经理裴新的以武侠文化为主题的演讲更是表现出了西山居在武侠游戏方面进行开拓的决心。

从现场的介绍来看，《月影传说》比其前作将有更好的表现。在剧情方面，游戏的结局设定在3种以上，流程中的事件将多达100余个，发展路线不同，主角的正邪值和情感值也会不同，最终将影响故事的结局。同时，游戏突出了对人性的表现，名利诱惑、情感纠葛和江湖义气贯穿始终，玩起来一定更加耐人寻味。

求伯君与两位现场比赛的获奖者

创意鹰翔再出新作

据悉，曾推出过《生死之间》系列的国内知名游戏公司创意鹰翔将于今年年底或明年年初推出一款新的作品——《碧·雪·情·天》。



据了解，《碧·雪·情·天》将是一款冒险游戏，故事发生在隋末，讲述的是男女主人公历尽千辛万苦、斩妖除魔的故事。当然，游戏中少不了凄凉婉转的爱情故事，据说甚至会比《神雕侠侣》有过之而无不及！整个游戏由5大风格各异的区域组成，每个区域又包含若干场景，既有大风格的体现，又有细致入微的深入刻画。此外，这款游戏中还有几项特别的设计，如跟随系统、日记系统、炼剑系统以及完善的帮助系统等，玩家可以很容易的上手。这款游戏的主线剧情不是很长，但支线剧情很多。至于表现到底如何，大家只有耐心等待了。

"三角洲"燃起战火

来自华彩软件的消息称，由该公司主办的"第一届飓风电脑游戏争霸赛暨全国三角洲3激情争霸赛"将于7月21日正式开战。此次大赛以"支持正版软件，引导健康娱乐"为宗旨，由华彩软件主办，北京连邦软件、搜狐、《家用电脑与游戏》杂志社协办，北京网际广告有限责任公司独家承办，并且得到了连邦软件各地专卖店、三角洲联盟网站和全国Sohu网吧联盟的大力支持，全国共设立20个预赛赛场，是一次覆盖全国的大规模专项游戏大赛。

此次比赛采取个人对抗与团体对抗两种形式，每支参赛战队由6人组成，每个预赛城市将通过分组对抗决出一个最强战队与一名个人优胜者。预赛时间是7月21日至7月29日，总决赛将于8月11至8月12日在北京进行。

奥美主办原创漫画大赛

奥美电子将于8月5日至10月5日期间举办一场名为"显真功夫，创中国原创漫画"的"飞利浦显亮杯"漫画有奖征集大赛。此次活动是配合电脑游戏《少林足球》的上市而推出的，参赛作品必须以游戏中的角色及中国功夫为主题，规格统一为600x800，并且每幅作品必须为原创。投稿时间为8月5日至9月15日，截稿后的20天为评选时间。

据悉，此次大赛将设奖项若干，奖品则包括Philips公司提供的液晶显示器和《少林足球》游戏软件等。

《三国世纪Online》测试版完成统一

《三国世纪Online》自6月1日开始测试以来，经过艰苦漫长的争战，第二服务器上的"大秦帝国"终于在6月27日率先完成了统一大业。

据透露，在第二服务器的版图上，初期本是"天之痕"实力最强，扩张最快，但后来在进攻NPC城市时方针失误，损失了大部分兵力，被迫转攻为守。此时正是"大秦帝国"兴起的初期，中前期版图基本是被这两个大国牢牢控制，但双方互有忌惮，一直没有硬碰硬，只致力于消灭周边有威胁的玩家小国。中期一个叫"蔚蓝海岸"的国家迅速成长起来，他们最拿手的是偷袭战略，专在玩家不在线时进攻，利用NPC的智力缺陷获胜，它在攻下南海之后开始进行休整。中后期格局与三国历史惊人的相似：北方的"大秦帝国"兵多将广，版图最大；"天之痕"虽有猛将，但能保证上线和有经验的玩家只有两三个，他们占有的是成都和云南（有点儿像蜀国）；"蔚蓝海岸"拥有东部的大部分城市，作战灵活，擅长闪电战。后来"蔚蓝海岸"与"大秦帝国"达成了暂时互不侵犯的协议，"天之痕"在二者的夹击下终于退出了战争舞台，而在随后的仅仅两天内，"大秦帝国"就灭掉了"蔚蓝海岸"，完成了统一大业。

新的一轮争霸战已经开始，谁是下一任的霸主？让我们拭目以待吧！

"小新"八月爆笑登场

提起"小新"这个风靡亚洲的超级搞笑人物，大家应该是再熟悉不过了。不喜欢吃青椒，喜欢边扭屁股边唱大象歌，最爱和漂亮小姐搭讪的他博得了无数人的喜爱，特别是他那令人喷饭的各种幽默对话更是令人捧腹不已。

近日从新天地传来一个好消息，由漫画原作者臼井仪人正式授权、SIRIA制作的电脑游戏《蜡笔小新Ⅱ》的简体中文版即将由他们代理发行。据悉，游戏将采用与漫画相同的简笔画风格，2D横版形式。故事讲述了小新与妹妹小葵在郊游途中发现一颗具有特殊力量的水晶，没想到它竟是"坏人集团"一直寻找的宝物，为得到水晶，他们绑架了小葵，为救回妹妹，小新踏上了冒险的旅途……据透露，制作组特意邀请了港台版动画片原班人马为游戏配音，保证会给玩家一次原汁原味的享受。



这款游戏预计在8月正式上市。

第三波再推新浪潮

据悉，第三波软件（北京）有限公司于近日在京举行了"第三波首届全国经销商大会"。在会上，130余个软件图书经销商饶有兴趣的观摩了该公司今年推出的旗舰产品——《龙族》和《包青天》，玩家代表也到会并"现身说法"。

大会现场

第三波总经理李振格表示，作为一家台湾的上市公司，第三波有明显的地区性竞争优势，已取得了不少优秀产品的代理权，今年第三波还会推出自主开发的产品，争取游戏本地化、大众化和两岸三地同步是第三波一贯坚持的原则。为更好地为经销商服务，第三波还将以北京、上海、广州、深圳和武汉等城市为依托，设立办事处或分公司，加强当地的市场营销和客户开拓，加强查缺补调工作，方便经销商进货、补货和退货。下半年，第三波与经销商们的互动将更强，9月还将举办上海区、广东区经销商说明大会，每个重头产品还会举办首卖会。

"青春美少女"结缘《剑灵》

日前，华彩软件与国内超级偶像组合"青春美少女"签约，后者正式成为华彩软件暑期主打游戏《剑灵》的形象代言人，此次签约也预示着关于《剑灵》的大规模市场活动将正式展开。

《剑灵》是由台湾著名游戏研发企业宏申资讯历时两年开发而成的一款古典武侠RPG，此次"青春美少女"全力担当游戏中五大女主角的形象代言人，可以让广大玩家更形象地了解她们各异的性格和爱恨情愁。"青春美少女"还将配合《剑灵》同期推出最新主打歌曲——《跳舞的城堡》，并参加中国原创歌曲总评，开创了游戏业与传统娱乐行业新的合作模式，并把游戏文化的影响扩大到了多个领域，形式新颖而且意义重大。

《万王之王》评选"万王之王"

《万王之王》满周岁了！为感谢一年来玩家们的支持和厚爱，华彩软件将举办《万王之王》十大最具号召力人物评选活动。7月16日至7月23日，玩家可以到华彩软件《万王之王》网站专区进行提名，7月24日至8月14日会初步选出20名玩家，最后将根据投票（点击和跟贴的总和）选出今年的十位"万王之王"！

《万王之王》周年庆典活动多多，详细情况请关注 http://www.kok.com.cn。

《红月》浮出水面

2001年7月6日，[illegible]……代[illegible]……月。[illegible]文正式版已经正式启动。

在[illegible]之后，[illegible]……公司、[illegible]以及晶合时代的领导分别进行了致辞。随后，[illegible]开始进行现场演示，让与会的众人[illegible]……非常精彩的现场真人秀。[illegible]摆出了各种造型，各家媒体记者纷纷上前拍照。随后，[illegible]戏、韩国Jce、[illegible]、晶合时代四方负责人分别回答了记者的提问，并就技术和发行等诸多方面进行了探讨。

游戏简介请看本期“上市烽火”。

《彩虹六号》开始行动

7月15日下午，上海育碧软件举办的“阿尔卡特《彩虹六号》王者挑战赛”的报名工作正式在北京百脑汇展开，而上海方面的工作已先期展开。

据悉，此次活动选用的比赛游戏为《彩虹六号[illegible]白金典藏版》，任务地图为游戏第一关，现场比赛将在8台电脑上同时进行，根据完成任务的时间长短来确认谁是优胜者。8月25日，四位个人周冠军及团体周冠军将进行现场计时比赛，时间最短且存活者将成为总冠军。

此次活动为现场报名，报名即送游戏DEMO和鼠标垫等礼品。

“网三”决战更疯狂

7月14日下午两点，《网络[illegible]》擂台赛的总决赛在北京友谊宾馆正式开战，来自全国四个地区的四支“网[illegible]”冠军队将在这里争夺最后的总冠军。这四支战队分别是西南冠军——重庆热线队、华南冠军——福建逍天行队、华东冠军——上海天风队以及华北冠军——哈尔滨北帝都队。

两点整，比赛在嘉宾主持灵界仙灵儿和另一位光头“大侠”的主持下正式开始。第一场为上海天风队对重庆热线队，只见主持人一声令下，大屏幕上立即白光闪闪，双方首先展开了一轮魔法攻击，台下观众立刻也兴奋起来，报以一阵热烈的掌[illegible]……们的四个人同时攻击对方[illegible]个人，对方居然安然无[illegible]……上海队在众目睽睽之下离开了[illegible]……GM[illegible]队并未有人作弊，因此[illegible]……一段落。

[illegible]北帝都队，北帝都队轻松获胜。

[illegible]，GM又宣布，[illegible]已经回到了现场，他们将让双方在同等条件下进行现场一对一PK，再由损血点数来判断是否有人作弊。[illegible]最终结果证明，现场没有人作弊，也不可能有人作弊，上海队也表示接受这一仲裁。

随后，最后的决赛在重庆队和北帝都队之间展开，这场大战似乎并不像人们想象的那样要走上多个回合，一切都如电光火石般迅速，才两分多钟，北帝都队已将对方人马全歼，最终荣登“网三”全国擂主的宝座。

“雷神”也爱玩足球

据悉，世纪雷神有在暑期推出深受玩家欢迎的《冠军足球经理[illegible]》的简体中文版，他们不仅完全汉化了游戏界面，而且还将球员资料进行了详细的翻译，极大地方便了国内的足球游戏迷们。除游戏本身增加了不少内容，进行了不少改进外，世纪雷神还有随游戏附送一本精美球员资料手册，内容十分详实，包括世界各国联赛和球员的详细资料。

奥美电子五周年庆典在武汉隆重召开

7月14日至15日，奥美电子（武汉）有限公司在武汉举办了五周年大型庆典暨《少林足球》、《暗黑破坏神II毁灭之王》新闻发布会。湖北省新闻出版局等各界领导、全国经销商代表、IT知名报刊杂志、娱乐媒体以及各大城市地方代表报纸、电台、电视台的各界友人到会祝贺，本刊社长孙百英先生亦应邀参加了此次庆典活动。

会上，奥美公司总经理张曙波先生率先致辞，并颁发了奥美荣誉员工奖，随后，《少林足球》制作单位代表——旭略科技林创明副董事长、媒体代表——本刊社长孙百英先生、经销商代表——飞建伟总经理、星辉公司代表以及奥美国际友人等均发言。最后，PHILIPS公司代表潘劲松先生当场抽出了CS的幸运用户（详情见奥美网站）。会上的气氛一直十分友好、热烈，到处是欢声笑语和掌声。会后，奥美公司又举行了媒体记者招待会。

此次庆典是奥美举办的第一次大型庆祝活动，旨在促进各界交流，增进友情，加强联系，希望奥美电子能以五周岁生日为新的起点，在未来获得更大的发展。

索尼夏日盛会 PS2 Party

6月27日，索尼电脑娱乐公司（SCEI）在东京举办了一场“PlayStation 2 Party in Summer”，展出多款预计在夏季登场的PS2游戏，如Square的《最终幻想X》（7月19日）、SCEI的《全民高尔夫3》（7月26日）、Capcom的《鬼见愁》（8月23日）、Namco的《王牌战机4》（9月13日）、Namco的《铁拳4》和SEGA的《VR战士4》（发售日未定）。许多著名游戏制作人到会助兴，如Square的坂口博信、Capcom的三上真司、SCEI的小林信典、SEGA的水口哲也以及SEGA的顶梁柱铃木裕。

坂口博信在会上谈到FFX开发现状时说，目前离FFX发售只剩三周，游戏已经进入测试完成阶段。FFX总计投入300名开发人员，耗资百万，历时近两年完成，凝聚了Square十多年来开发游戏与CG动画的制作经验，是Square最引以为傲的巅峰作品。

三上真司则表示《鬼见愁》（Devil May Cry）是他在完成《生化危机》系列以来最费心力的游戏，游戏的创意、动作、画面，都是所有开发成员日以继夜努力的成果。他自信《鬼见愁》会让所有玩家赞不绝口。

小林信典是销量过百万套的《全民高尔夫》系列的制作人，最新的《全民高尔夫3》是他耗时二年开发的力作。制作过程中开发小组实地考察了世界各地84座高尔夫球场，翔实精确的资料，新颖有趣的玩法，配合PS2强力的硬件机能，《全民高尔夫3》将开创高尔夫游戏的新里程碑。

铃木裕的到来无疑是历史性的一幕，他说：今天站在索尼的聚会舞台上，心情真是有点不可思议呢！有关家用版《VR战士4》的开发，铃木裕说：虽然是第一次为PS2开发游戏，但希望做出一款不逊于街机版的作品。此外，希望家用版可以做出有别于街机版的新特色。

《最终幻想XI》将在多平台上推出

Square公司最著名的RPG系列《最终幻想》之父坂口博信，日前在接受美国某游戏网站访问时谈及即将推出的《最终幻想X》及后续的《最终幻想XI》的开发情况。坂口博信表明《最终幻想XI》将会是一部网络游戏，而游戏也会在不同的家用机平台上推出。

据坂口博信表示，《最终幻想XI》会先在索尼的PS2及PC平台上推出，但将来会继续推广到其他家用主机上。他又说：在此构想下，游戏将会近似《创世纪》，任何使用不同平台的玩家都可以加入游戏。《最终幻想XI》的开发工作已经顺利展开，预计将于明年内推出。

对于今后网络RPG的发展，坂口博信认为网络游戏在故事性方面亟需改善，应当使玩家在游戏基本故事背景的大前提下，通过互动式的游戏进程发展出属于自己的故事。

Square 等三家公司共同开展网络游戏业务

Namco、Enix和Square三家公司发表声明，将在北美和亚洲地区共同设立PlayOnline的运营公司。PlayOnline业务是Square公司首先提出的综合网络服务计划，目的是提供玩家网上聊天或进行网络游戏的服务。目前三家公司各自设立了“PlayOnline事业准备室”，合作进展顺利。

另外，三家公司的海外游戏销售机制将实行共有化。三家公司将共同拥有及使用游戏销售渠道、产品本地化等各自业务领域的技术及情报，目的是降低经营成本。

除上述两项合作内容外，三家公司的合作计划还包括手机对应软件的共同开发、街机游戏的开发、以及Enix和Square网上游戏的共同开发计划等。

GBA 美国发售供不应求

6月11日，任天堂正式在北美销售其新一代便携式掌机GameBoy Advance。在短短一周之内，主机的实际销量超过50万台，这也是全美历史上短期销量最高记录。据悉，目前美国市场GBA处于断货状态。6月底，任天堂计划在美国销量达到100万台以上。

任天堂的掌机GameBoy已经推出超过10年，在美国和日本都有着惊人的玩家支持率，之后推出的GameBoy Color更奠定了任天堂掌机在玩家心目中的至尊地位，此次GBA的脱销似乎也在预料之中。

DC 上最后的《樱花大战》

6月25日，世嘉、Red Company及Overworks公司在东京帝国饭店的“樱之间”举行了记者招待会，宣布了包括游戏、动画等一系列《樱花大战》主题作品的开发计划。其中，《樱花大战》游戏系列的最新作《樱花大战4~恋爱吧！少女~》（暂名），宣布预定于明年春季在DC主机上推出。

游戏监制广井王子、Overworks社长大场规胜以及SEGA特别顾问兼共同最高执行官香山哲都参加了记者招待会。广井表示《樱花大战4》是DC主机上最后一部樱花作品，这将是前作的综合版，游戏中包括巴黎和帝都两个华击团在内，13名新

老队员都会登场。玩家仍然扮演大神一郎，带领[illegible]与[illegible]势力再次展开战斗。玩家可以从13名队员中选择[illegible]组成自己独创的“大神华击团”。[illegible]在DC上推出本作的[illegible]因，广井解释说，《樱花大战3》发售后受到了玩家的一致好评，所以决定游戏继续在DC上开发。据悉游戏剧本已经完成。

对于游戏的流程，Overworks社长大[illegible]表示，第3代游戏将是如电视动画般由多章组成，本作将会[illegible]。

PS2正式降价

前一段时间传言索尼的PS2主机要降价，许多玩家对此望眼欲穿。6月29日，SCEI表示，SCPH-30000型号的PS2主机价格正式从以前的39800日元降为35000日元，而早先推出的SCPH-35000型“PS2 GT3 Racing Pack”售价不变。

其实从今年6月8日开始，playstation.com销售的PS2主机售价已经下调到37800日元。据日本游戏杂志《FAMI通》进行的一项调查显示，6月29日至7月6日的一个星期里，SCPH-30000主机的销量明显增加。现在PS2平均一个星期卖出超过75000台，成绩可谓相当理想。估计7月19日超人气大作《最终幻想X》推出之后，PS2主机及有关周边产品的销量会进一步增加。虽然这次索尼正式下调PS2的价格，但是幅度很小，业界人士推测，在今年9月任天堂GameCube正式推出之前，PS2可能会再一次大幅度降价。

PS2硬盘推出

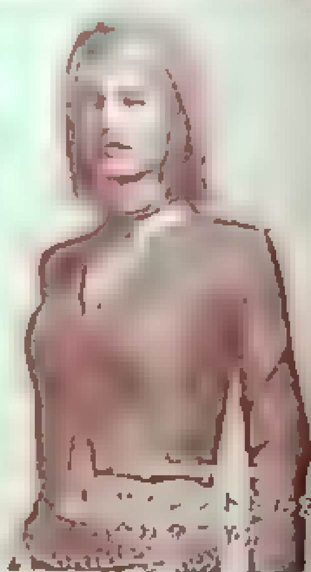
据7月4日的《日本经济新闻》报道，索尼电脑娱乐公司已经定下PS2硬盘的发售时间及价格。

据悉，PS2硬盘会在今年7月19日发售，对应SCPH-10000、15000和18000型PS2的外置式硬盘SCPH-10210售价为19000日元，对应SCPH-30000以及35000 GT型的内置式硬盘SCPH-10260则为18000日元，两款硬盘会先行在日本推出，容量都是40G。除了日本内销之外，制造商计划出口10万套硬盘以供海外玩家。playstation.com已从7月5日开始在网上展开订购。另外PS2的USB鼠标和键盘也预定在今年9月推出，售价分别是3000和4000日元。

PS2今夏两大作面世

Namco的著名飞行游戏《王牌战机》的最新作《王牌战机4》（Ace Combat 4 Shattered Skies）已决定于9月13日在PS2上登场。新一集的《Ace Combat 4》以一个虚构的世界YUJIA为舞台，游戏中玩家将继续驾驶各种类型的战斗机，在[illegible]PS2[illegible]视觉效果到爽快的操纵感觉在游戏里都被表现得淋漓尽致。游戏的另一特色[illegible]音乐[illegible]曾在“TOP GUN”[illegible]震撼[illegible]





由Konami开发的[illegible]游戏《寂静岭2》（Silent Hill 2）将于9月27日在PS2上发售。[illegible]恐怖，主角James[illegible]逃出Silent Hill的[illegible]之镇后，[illegible]突然收到已去世的妻子来信，为了寻找妻子的灵魂，他再次踏上这个充满了恐怖回忆的小镇。由于对应主机变为PS2，因而本作的最大特色就是在画面及音效方面较前作的强化，阴郁压抑的气氛渲染更加到位。这绝对是今年夏天PS2上的又一款大作。

Bandai携手韩国厂商进军网络游戏市场

7月10日，日本著名玩具游戏商Bandai宣布和韩国的游戏厂商Game Venture合作，设立合资公司发展网络游戏。

Game Venture制作的网络游戏《疯狂坦克》（Fortress）在韩国有950万的网上客户。而Bandai近年致力发展网络业务。这次合作，Bandai希望通过合资公司将《疯狂坦克》本地化后在日本推出，并打算在今年秋天之前推出自己独创的网络游戏，在今年东京秋季电玩展上展出；相应的网络服务将从今年10月开始，目标是一年内拥有用户15万人。

《最终幻想》电影将推出PS2版

由Square Pictures斥巨资制作的《最终幻想》电影版已在美国上映。该电影的DVD光盘将推出两种版本，一种是普通的DVD版本，另一种则是专门对应PS2的特别版DVD电影光盘。据制作公司表示，PS2版的特别DVD中，将借助PS2主机的即时演算功能由玩家自行改变部分场景的镜头角度，增加的互动性将让PS2玩家体验全新的电影经验。这两种版本的电影DVD光盘预定上市时间在2002年春季。



新闻提供/吴波　编辑/AWEI

国内最新游戏上市追踪

上市日期：2001年8月

本期力作：
暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王

本栏编辑：PACER

暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王

游戏类型	角色扮演
出品公司	Blizzard
上市代理	奥美电子
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥98

这款玩家们期待已久的资料片终于正式登场了！这款游戏包含了新的第五篇章，增加了两个全新的角色——刺客和德鲁伊人，并增加了一些新的物品、武器和装备，其中一些专属于特定的角色，还有一些只能在地狱级难度中找到，同时支持800x600的解析度，因此扩大了屏幕地图的可视空间。新的角色可以学习多种技巧，这些技巧分为三大类，比如刺客可以学习陷阱、作战和武术，德鲁伊人可以学习变形和召唤等。除此之外，游戏的其他功能也得到了加强，比如战网的聊天大厅中加入了新的选项，人物状态栏界面更加精细，物品栏容量扩大并增加了修理功能，加入了新的功能强大的宝石等等。

活祭（中文版）

游戏类型	即时策略
出品公司	Shiny Entertainment
上市代理	世纪[illegible]
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥58

《活祭》是一款充满神话色彩的3D即时策略游戏，玩家要扮演的是一个可以以黑暗神灵名义召唤生物的巫师，游戏的最终目标就是消灭异端和它们所谓的神。游戏拥有惊人的图像表现，亦有很多与众不同的设定。这款游戏的引擎非常强劲，即使玩家同时使出一大堆魔法也不会降低游戏的速度，实在难得一见。在游戏中，玩家可以征募超过50种不同的生物为自己服务，从小精灵到巨龙应有尽有。最重要的是，《活祭》着重突出的是即时战斗，这样资源的管理将比较简单，玩家更易于上手，游戏的可玩性也随之提高了。同时，《活祭》也支持最多4人联线对战。

这款游戏由Interplay旗下的Shiny Entertainment制作，他们也是《孤胆枪手》系列及《弥赛亚》的制作者。

龙族

游戏类型	图形MUD
出品公司	EsofNet/三星电子
上市代理	第三波
系统要求	P20064MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥39

这款游戏改编自韩国同名畅销奇幻小说，据称原著在当地已创造了狂卖200万册的惊人纪录。游戏背景设定在中古时代，以Origin的《网络创世纪》为参考样本，以《龙与地下城》的架构为基础，为玩家营造出了一个神奇的虚拟世界。

在这个充满幻想的虚幻时空中，玩家可以根据喜好选择性别、年龄、职业、肖像、价值观、法术、工作、武器等属性，塑造专属于自己的角色。一个帐号可以拥有四种角色，玩家不仅可以选择游戏中提供的男女肖像，甚至可以上传自己的照片！游戏中有战士、弓箭手、盗贼、巫师和祭司五种职业供玩家选择，并拥有完全拟真的生活工作系统，可提供12种不同的技能。除此之外，游戏中还提供了一到十二系列、共上百种魔法。

博德之门Ⅱ安姆的危胁(中文版)



- 游戏类型 角色扮演
- 出品公司 Interplay
- 上市代理 第三波
- 系统要求 P200 64MB
- 游戏容量 4 CD
- 参考价格 ¥98

这是一款经典游戏的经典续作,想必玩家们都已经很熟悉了。体系庞大、情节复杂仍然是这款游戏的最大特点,从开发小组提供的资料来看,二代中的人物刻画比一代更加深入,人物等级比一代更高,敌人的种类也远远超过了一代,而且更加凶狠残暴,游戏剧情依然是这款游戏的最大卖点。

在这一代中,法术成了很重要的一环,种类有300种之多,而敌人的法术也会变得更强大。二代中也加入了不少职业,每种职业和种族都有不同的特性和技能,因此组合不同,实际的战斗方式和游戏方式也会不同。二代中最实用的设计是"日记"功能,不但可以记录下玩家所有的游戏历程,更可以在记录中省去无关紧要的谈话内容,做到简单而又明了。此外,游戏还提供了"暂停"功能,这真是体贴玩家的一个设计。

文明:权倾天下Ⅱ



- 游戏类型 策略
- 出品公司 Activision
- 上市代理 第三波
- 系统要求 P233/64MB
- 游戏容量 1 CD
- 参考价格 ¥50

这是一款回合制策略游戏,以玩家建立自己的国家,并使之成为最强大的帝国为目标。探索世界,寻求进步,扩大领土,维护国家和平将是决定胜负的标准。

建立一个国家并使其进一步发展需要承担很大的风险,玩家不仅要建设都市,还要发展人口并满足人民的各项需求,并在不破坏生态平衡的前提下开发自然资源、发展文化与科学事业,这样才能促进国家的进步。在这款游戏里,玩家可以有多种方法达到过关的目的,既可以通过消灭所有敌人来征服世界,也可以与其他国家建立联盟,和平取得天下。人民的命运就在你手中,发展中的每一个决策请先三思而后行!

自由与荣耀Ⅱ



- 游戏类型 即时策略
- 出品公司 金洪恩
- 上市代理 金洪恩
- 系统要求 PⅡ300/32MB
- 游戏容量 1 CD
- 参考价格 ¥38

这是中国第一款全三维即时策略游戏《自由与荣耀》的续作,由北京金洪恩电脑有限公司旗下的祖龙工作室历时两年开发而成。这款续作延续了一代的故事,但无论是三维引擎、网络通讯、兵种平衡设计、控制操作、地图类型都比前作有了质的提高,而且还提供了640x480和800x600两种分辨率和统一的设置菜单,使之更符合即时策略游戏玩家的习惯。

《自由与荣耀Ⅱ》中设计了地球人类和外星机械文明两个种族,共有近30种不同的兵种,兵种之间的相克关系非常明显,玩家需要随机应变。《自由与荣耀Ⅱ》还提供了四种视角模式,甚至包括自定义功能,玩家可以用自己最喜欢的视角来玩游戏。这款游戏的网络性能也比一代提高了很多,可支持8人同时在因特网/局域网上进行对战。金洪恩还开通了免费登录的游戏服务器http://game.goldhuman.com,可以为玩家提供全面的服务。

辐射战略版:钢铁兄弟会



- 游戏类型 策略
- 出品公司 East 14/Interplay
- 上市代理 育碧软件
- 系统要求 PⅡ266/64MB
- 游戏容量 3 CD
- 参考价格 ¥58

《辐射战略版:钢铁兄弟会》是《辐射》系列中第一款加入了网络功能的作品,玩家可以带着最多六名专业高手来共同完成任务。这款游戏的画面非常出色,人物一举一动的刻画也极为细腻。游戏中的任务设计复杂多变,具有非常强的故事性,任务类型包括解放村庄、解救人质等等。最重要的是,游戏采用了全新的战斗模式,实现了回合制与即时战斗方式的有机结合,可以让玩家充分体验到战略游戏的精髓。

由于故事背景设定在核战爆发后的美国,所以敌人中常有一些突变人、突变生物或其他非常奇怪的东西,玩家可要小心哟!

职业拉力锦标赛(中文版)



- 游戏类型 运动
- 出品公司 育碧软件
- 上市代理 育碧软件
- 系统要求 PⅡ300/64MB
- 游戏容量 1 CD
- 参考价格 ¥48

拉力赛无疑是一种将速度、技巧和耐力完美结合的赛车运动,育碧软件的《职业拉力锦标赛》正是此类题材中的一款游戏力作。

12个不同的国家,24条不同的赛道,15款正式授权的跑车,真实的气候系统……对玩家来说都是一种全新的考验。游戏中的赛程设计相当多变,有些关卡对玩家来说难度很高,但游戏中有一个十分特别的设计——一名专家将随时随地为玩家提供有用的情报,使玩家能够轻松跑完全程。除教学模式外,游戏还提供了时间竞速、单人赛车、冠军赛及多人赛等四种模式。配合全新图像引擎渲染出来的绚丽画面,这不愧是一款让人血脉贲张的赛车游戏。

狂岛浴血Ⅳ



- 游戏类型 策略
- 出品公司 Blue Byte
- 上市代理 育碧软件
- 系统要求 1 CD
- 游戏容量 P200/32MB
- 参考价格 ¥48

这是Blue Byte开发的《狂岛浴血》系列中的最新一部,风格与前作差不多,仍然是回合制的战略游戏,最大的变化就是图像精美了许多。

安多西亚战争发生在群岛中,所以游戏称为《狂岛浴血》。游戏中的岛屿分成战斗岛(两军交战的地方)和经济岛(玩家建立经济系统的地方)两种,单位和建筑在经济岛上建成,然后运输到战斗岛上。游戏以回合制进行,不同的战斗单位有不同的感知、防御能力以及移动范围。游戏的3D图像做得的确不错,不仅使游戏变得更好看,也使它变得更加令人投入。除此之外,游戏也支持局域网或因特网对战,玩家可以和朋友一起进行切磋。

生死存亡



- 游戏类型 即时策略
- 出品公司 Continuum/Take 2
- 上市代理 新天地
- 系统要求 PⅡ300/32MB
- 游戏容量 1 CD
- 参考价格 ¥48

21世纪末,人口已经达到了极限,地球已经不能再为人类提供必需的能源了,因此"世界联盟"开始实施Outlive计划,意在仔细研究太阳系中的行星,以便找到一个可以提供足够能源的星球。经证实,土星的一颗卫星Tritan正好符合要求,但它恶劣的气候和大气状况让人类难以驻足。一些科学家建议用基因技术创造出能够适应那种恶劣环境的生物,让它们去进行开采工作,而另一些科学家则建议用机器人来完成这些工作,但事情的发展是人们万万没有料到的……

这款游戏的画面和操作与《星际争霸》极其相似,故事则是以章节的形式展开的,生动曲折的情节和悬念将促使玩家完成单人战役模式。游戏也支持因特网和局域网多人对战,最高可达8人。

英雄本色



- 游戏类型 第三人称射击
- 出品公司 Remedy/GOD
- 上市代理 新天地
- 系统要求 PⅡ300/32MB
- 游戏容量 1 CD
- 参考价格 ¥48

三年前的一个晚上,年轻的纽约警官Max Payne发现家人被一伙吸食了神秘毒品的瘾君子杀害。如今,这种叫Valkyr的毒品已经像瘟疫一般席卷了纽约,瘾君子们到处疯狂杀人,整个城市变成了人间地狱!Max Payne决心化解这场灾难,为家人报仇。毒品管理局现已查明,纽约的一个黑手党控制着这种毒品的生产和销售,因此他们需要把一个卧底安插到黑手党之中,最合适的人选当然非Max Payne莫属了……

这款游戏共分三幕,每一幕都有六个场景,如破烂的公寓,贫民窟、船坞、工厂、美术馆、市政府等。游戏中的镜头运用很有特色,多处运用了慢镜头,类似吴宇森的电影。主角的动作设计十分丰富,包括躲闪、鱼跃、翻滚等,还可以同时完成多个动作。这款游戏也支持多人联线对战。

上市库火

星际之门



游戏类型	角色扮演
出品公司	Eidos Ion Storm
上市代理	新天地
系统要求	PⅡ266/64MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥48

游戏发生在不久的将来，人类利用外星人遗留下来的神器——星际之门——向宇宙中大举移民，星际贸易极为繁荣，但恐怖的阴影也已笼罩了世界。宇宙正在走向崩溃，世界末日就要来临，私人侦探布茨临危受命，他的任务就是解开宇宙加速崩溃的谜团……

这是一款3D科幻角色扮演游戏，其中有七个战友将与玩家并肩作战，一起在六个神秘的星球上冒险。玩家可以同数百个生物对话，以不同的分支进行游戏，可以控制汽车、飞船，可以操纵机器，还可以玩到有趣的迷你游戏！玩家也可以挑选部件来自装武器，组合变化可达250万种之多！

太空城市

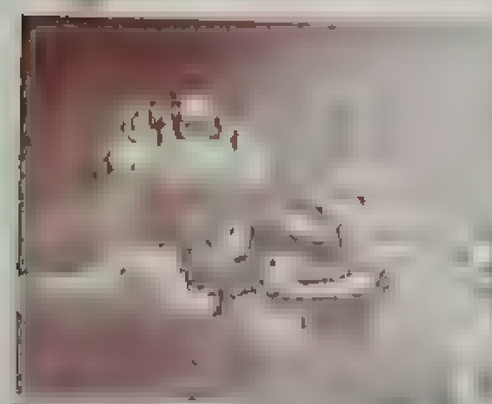


游戏类型	模拟经营
出品公司	Eidos Mucky Foot
上市代理	新天地
系统要求	PⅡ350/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

故事发生在一场大灾难之后，宇宙站正百废待兴，玩家的任务就是重建太空站，重振银河系。来自银河各处的9个种族将加入这个建设大军，玩家可以建设一系列工贸、住宅系统，而每个种族都对太空站的运转，也可以把太空站变成一个倍受赞誉的圣地，让来访的异星贵族乐不思蜀……

在《太空城市》里，玩家不仅可以自己建设太空站，邀请银河各处的外星生灵一起畅游，也可以同其他建设者展开合作和竞争。游戏支持4人联网作战，玩家的最终目标就是成为宇宙中最强的太空站长！

风之探索者（中文版）



游戏类型	角色扮演
出品公司	Gruppo One
上市代理	华彩软件
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

《风之探索者》是一款正宗日式风格的角色扮演游戏，游戏画面为斜45度立体视角，画风精致讨巧，人物众多，角色个性独特，剧情丰富，趣味性很强。制作小组在这款游戏中进行了许多新的尝试，比如把游戏中的人物与怪兽棋盘化，使画面更显活泼生动，而在战斗系统方面，他们把常见的时间棒改成了各式武器攻击符号的速度，例如巨剑的攻击时间足够让弓箭攻击两次……

游戏中有指引师、剑士、炼金术士、斗士、狩猎者等多种角色供玩家选择，随着剧情的不断展开，还将有伙伴自愿加入玩家的队伍。注意，每张地图中都暗藏诸多玄机，玩家要好好利用各方面的讯息，才能完美地完成任务哟！

争战天下



游戏类型	即时策略
出品公司	圣教士
上市代理	讯达铭泰
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥39

话说公元1793年，朝鲜内政混乱，党派相争，疏忽国防，倭寇丰臣秀吉带领十万大军入侵朝鲜，一场大战由此展开。《争战天下》就是以这段血腥、悲惨的历史故事为背景的。

《争战天下》的可玩性很强，兵种变化大，两个阵营各有多种兵种出现，如日本有武士、火枪兵、忍者、妖术师等，而朝鲜则有步兵、弓箭手、将军、魔法师等等，共达三十多种。《争战天下》的画面也极为精细，1024*768全彩图形以及各种写实情景的导入使得它更具人性化、更加真实。游戏中的场景变化多样，地形变化更是多达八十几种，加上独特的四季变化，可以充分考验玩家的军事才能。

纵横天下之重出江湖



游戏类型	图形 MUD
出品公司	卓越数码
上市代理	金智塔
系统要求	PⅡ233/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

这是一个背景设定为中国古代江湖的网络角色扮演游戏，本刊2001年第一期上市烽火中曾做过介绍，后因故推迟至今。

游戏中共有60多种Q版角色供玩家选择，从帅哥美女到夜叉铁汉应有尽有；游戏场景中不仅包括很多大城市，还有名山大川和武学门派等，场景多达1700余个。除了像一般武侠MUD那样可以练功、拜师、战斗之外，这款游戏还加入了大量RPG成份及一些新颖的特性，比如自制武器系统、新居系统、结婚系统、解迷系统、掌门系统等。玩家要从普通小孩做起，自由选择在武林中的发展方向，是做笑傲江湖的英雄，是做游戏人间的穷书生，是成为官府人员，还是杀人如麻的魔头，一切只在玩家一念之间。

红月

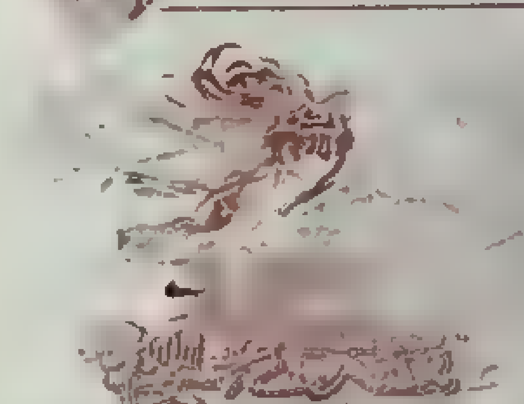


游戏类型	图形 MUD
出品公司	圣教士
上市代理	亚联游戏
系统要求	P200/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥38

《红月》是由漫画家黄美娜的同名漫画改编而成的，很好地保留了原作的画风和魅力。在韩国，《红月》十分流行，现已名列网络游戏第一的位置；而在香港和台湾，《红月》的排名也在不断攀升，现已名列第四位；在大陆，测试阶段的同时在线人数已经超过万人，并且以每天近千人的速度在稳定增长。

游戏中共有高中生、奴隶、流氓、叛军首领、超能力者等九个角色供玩家选择，每个角色个性鲜明，加上丰富多彩的武器防具、绚烂华丽的法术招式、精雕细琢的地图场景等，可玩性很强。游戏中还特别设计了交流系统，使玩家间的信息传递变得极为方便。游戏倡导合纵连横的军事思想，当然也设计了快意恩愁的对战机制，让我们大家一起来PK吧！

樱花大战（中文版）



游戏类型	策略
出品公司	SEGA
上市代理	天人互动
系统要求	P166/64MB
游戏容量	3 CD
参考价格	¥50

太正年间，帝都银座。六位怀有灵力的少女平时以"帝国歌剧团"明星的身份在舞台上表演，散发无限的青春魅力，而一旦有危害和平的恶人出现，她们就会穿上灵子甲胄"光武"，在队长大神一郎的带领下，以"帝国华击团"之名为和平而战。

《樱花大战》作为一款恋爱养成加策略的游戏，在世嘉土星和DC等家用游戏机上都有着超乎寻常的销量和众多的FANS，此番移植PC并汉化，相信可以在国内掀起一阵樱花浪潮。随游戏还将附赠徽章1枚、京都战略全图一张及樱花精美礼品一份。

浣花洗剑录



游戏类型	角色扮演
出品公司	海豚蜂工作室
上市代理	智冠科技
系统要求	P166/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	待定

玩家在玩角色扮演游戏时会遇到许多魔王，一番苦战后玩家总会产生"用魔王来玩游戏"的期望，这款游戏则通过全新的情节角色扮演方式，可以让玩家扮演不同的角色，体会无敌高手的寂寞或棋逢对手的畅快淋漓。有别于同类游戏的战斗，《浣花洗剑录》采用的是预先出招的方式，随着相关属性的提升，玩家可能获得一窥敌方招式的先机，再配合敌方资料，如门派、武器等，来决定应对之招式，一般均可胜券在握。

从玩法和战斗方式来看，海豚蜂在这款游戏中进行了大胆创新，不仅如此，游戏的战斗画面也十分流畅，静态场景则细致入微并加入了景深等立体化效果，再揉合原著的故事架构以及各色鲜活的武林人物，玩家可以真正体验到行走江湖的奇妙感受。

上市烽火

超时空英雄传说Ⅲ狂神降世

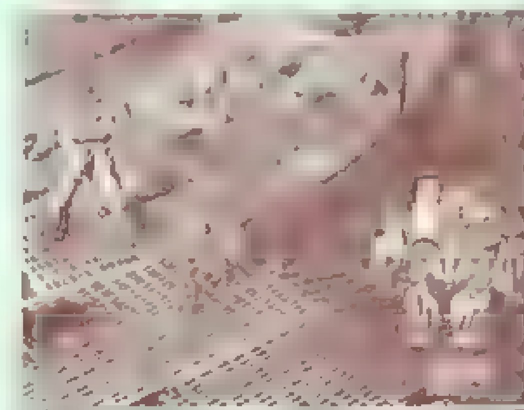


游戏类型 角色扮演
出品公司 宇峻科技
上市代理 智冠科技
系统要求 PⅡ300 32MB
游戏容量 2 CD
参考价格 待定

《超时空英雄传说》系列一直都是颇受玩家好评的，取得了不俗的销售业绩，并获得了很多奖项，此次“狂神”不仅把前作的优点发扬光大，更加入了全新的游戏要素，它的“降世”将带给玩家再一次新的震撼！

很多SRPG（策略角色扮演游戏）或是RSLG（RPG的故事进程、SLG的作战模式）不是因程序设计不足而偏向强调故事，就是故事简单只强调作战。此次宇峻意在把研发《超时空英雄传说》系列的SLG经验和研发《新绝代双骄》的RPG经验进行整合，以全新架构创造出的一种策略仿真式的角色扮演游戏。立体的战术思维、组合多变的职业技能以及个性鲜明的角色整合而成了这样一款另类的游戏，有兴趣的玩家可以自己去体验一下。

钢铁战场



游戏类型 即时策略
出品公司 Rebellion
上市代理 北京华义
系统要求 P200 32MB
游戏容量 3 CD
参考价格 ¥68

21世纪末，人类制造出了一批又一批高智能机器人来从事种危险工作，然而这些机器人在不断学习和成长后，慢慢意识到自己的生存权利应该由自己掌握，于是奋起反抗，地球陷入了一片混战之中。玩家将扮演一位身穿盔甲的人类英雄，在充满未来气息的15个关卡中对抗那些狂暴的机器人，拯救全人类。

游戏中的敌人都会使用一种独特的“圆锥视野扫描器”，有点儿像《盟军敢死队》中敌人视野的概念，此外敌人们还懂得“听音辨位”，因此可玩性很强。《钢铁战场》使用的图像引擎也发挥了强大的效能，能够实现令人惊讶的细密贴图，使游戏画面炫丽动人。

电脑战机（中文版）



游戏类型 动作
出品公司 SEGA
上市代理 天人互动
系统要求 P166/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥35

此次大家看到的PC版是在获得巨大成功的街机版本的基础上倾力移植的，而且它是SEGA首款从街机移植到PC的作品，虽然当时要移植“Model2”底板上的游戏相当困难，但SEGA公司还是凭借高涨的热情和高超的技术取得了成功。

在移植到PC以后，玩家已经可以通过因特网和局域网展开高度刺激的对战，体验街机上的感觉了，如果是在同一台电脑上对战的话，画面分屏更是会保持原先的纵横比，令玩家不至于出现判断失误。此外，移植版还从街机每个角色的2种颜色增加到了8种，令玩家有了新的选择。

东京番外地（中文版）



游戏类型 3D格斗
出品公司 SEGA
上市代理 天人互动
系统要求 P166/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥35

《东京番外地》是SEGA早期的3D格斗游戏，具有极高的可玩性，受到了广大玩家的喜爱。这个PC版本就是继《电脑战机》之后第二个移植自街机、并且加入了土星版某些游戏要素的游戏。游戏中的人物造型和背景都是忠实移植自街机的，而隐藏武器的使用和2P颜色的选择也同街机一样，可以保证让玩家在电脑上找到当年玩街机的感觉。

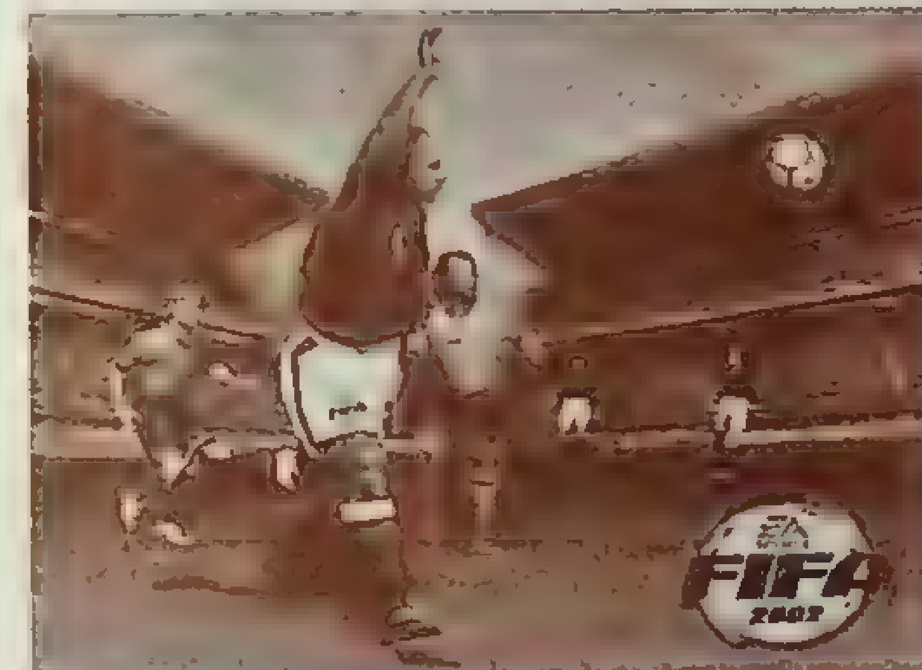


游戏名称：FIFA2002
游戏类型：运动[SP]
制作公司：EA Sport
国内代理：电子艺界
语言版本：英文
上市日期：2001年11月
期待程度：★★★★★

文/Killer 编辑/石子

“海纳万川凭吞吐，笔有千钧任歙张；刀剑笑，绿茵荡气回肠；英雄泪，足坛风云变幻！”如果你想寻找真实的足球乐趣，怎能够不关注“FIFA足球”系列的最新作《FIFA2002》的动静呢！如今，电子艺界终于公布了《FIFA2002》的最新消息，令足球迷们振奋不已。新游戏无论在画面流畅度、赛事拟真度，还是比赛细节、人物细节以及出场阵容上，都有着非常大的改变，可以说，《FIFA2002》已经不再是以前那个“FIFA足球”系列了！

《FIFA2002》在人物外貌细节上，下了很多功夫。此次，每名球员都拥有了清晰的面孔，眼睛、鼻子、头发均按照现实人物的特点精心绘制，球星们的面部表情及习惯动作都较以前更为逼真。同时，次要角色的造型也朝着多元化方向发展，高矮胖瘦、须眉头发皆可任意调节。着装方面，游戏对部分球队的队服进行了完善，除颜色和线条外，赞助商的标志也是一目了然！无需再用补丁来弥补这方面的不足。



游戏中的天气更加多样化，随时根据时间和季节规律，为比赛制造一些小麻烦，比如方才是阳光明媚的好天气转眼就可能下起倾盆大雨来。当然，季节与气候的联系，也有效杜绝了六月飞雪等荒唐场面的出现。此外，下雪天里球员们还会自动更换长衫，而不再是冷热不觉的“铁人”了。

游戏初步拟定新增4套基本动作，已有的动作(包括假动作、犯规动作、进球动作等等)也都有所改进，并且力求真实，因此，游戏难度也随之加强。例如：假晃动作的幅度变得更小了，而使过人的难度随之增加。这些改进，意味着游戏的AI将有大幅提升，特别是球队等级的提升，单靠小动作来偷机取巧是绝对行不通的。在《FIFA2002》中，你别想再用CTRL（转身过人）来欺骗对手，这点小伎俩连最低的专业级（Professional）都蹋不过！还是乖乖地修炼整体配合吧。

当然，时刻追求真实比赛感受的《FIFA2002》，也有娱乐大众的一面，随意而多样的布阵方式就是其中之一。新作中不再有352、343、442、433、532等阵型的限制，你想怎么踢都成。例如，你可以将全部球员派到前锋线上，来个集体冲锋；也可以安排十名后卫站成人墙，力保球门绝不丢球。

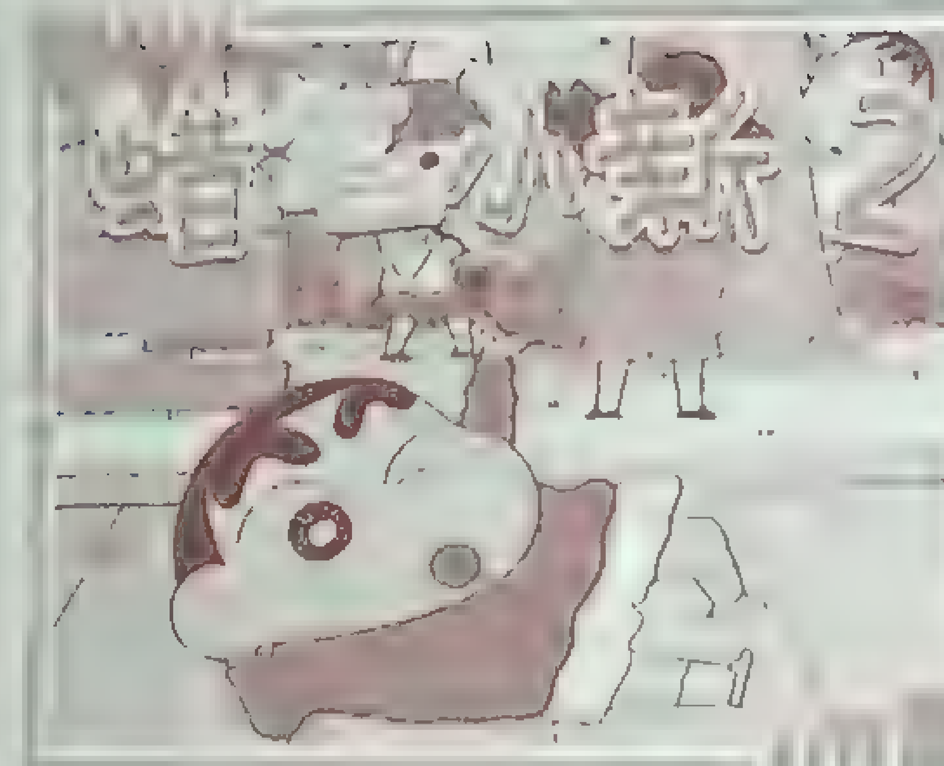
《FIFA2002》的联赛模式，将包括欧美亚非澳等30个主要国家的足球联赛，包括英格兰超级联赛、意大利甲级联赛、德国甲级联赛、法国甲级联赛等等。各俱乐部杯赛如冠军杯、联盟杯将与联赛密切相关，不再提取出来另作单独赛事。世界杯赛将参照真实赛事进行，无论哪个球队想要打入最后的32强，都要先从外围赛打起。除世界杯外，国家队间的赛事另加入了各大洲杯赛，即欧洲杯、美洲杯、非洲杯、亚洲杯等等，当然，游戏中国家队的数量比以前也有了大幅增加。另外，在自建联赛、杯赛中，还将取消24队与32队的限制。

每场比赛后，球员表现都会得到权威机构评分，其累计结果将对该球员的身价产生影响。《FIFA2002》借鉴了“足球经理”类游戏的特点，采用球员出售挂牌制度。如果你对挂牌球员不很中意，也可以通过花双倍于某球星身价的钱，买到你钟情已久的球星。不过，现在的球员不但要买得起，还得养得起，你的球员可是要吃饭的，不能买来就算了，你还要动脑子想想他们的待遇问题！球员身价的变化，主要体现在能力的变化上。也就是说，球员能力将不再是一成不变的。每个赛季下来，球员能力值最多会浮动上下5个百分点。此外，射手榜也不再象前几代那样毫无竞争可言，每个赛季结束后都会涌现出众多著名的前锋跟你争夺最佳射手之位。

赛季结束当然少不了颁奖，游戏中不但给各位教练预备了最佳教练奖，还设有最佳射手、最佳中场发动机、最佳后卫及各国、各洲、世界足球先生奖！若连续3年获得殊荣，还有机会入选世界足球名人殿堂！

《FIFA2002》的音效与前作有很大不同！这次，你将听到真实赛场中的各种声音。比如，当你被对手毫不留情的铲倒时，裁判却置之不理，球迷们就会发出一连串的嘘声。另外，新作还修改了球场的标准大小，使得赛场看起来更大更真实，当然游戏速度也将因此而受到影响。游戏新增的40个世界著名球场，完全按照真实现场设计，就连场中的草皮也会随四季、天气及球员踩踏情况而发生改变，可谓细致入微。■



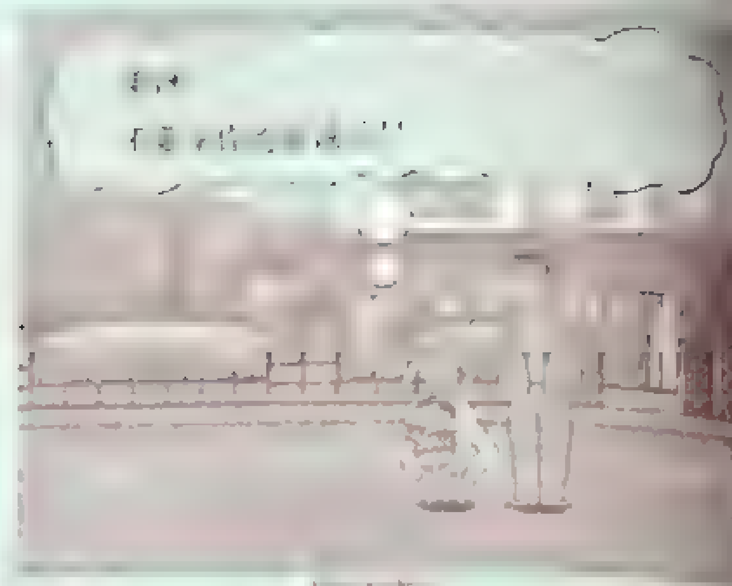


游戏类型：动作[AC]
制作公司：旭日亚
国内代理：新天地
语言版本：简体中文
上市日期：2001 年 8 月
期待程度：★★★★

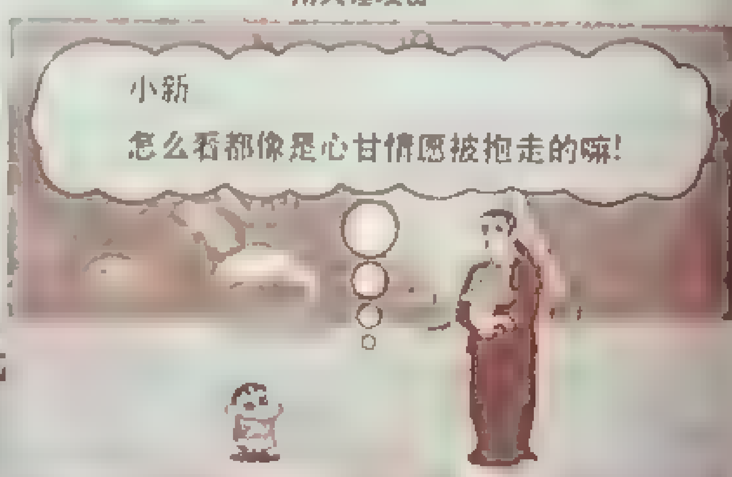
文 Miss70　编辑 石子

从前有个小臭孩，喜欢扮死人的游戏，喜欢动感超人，喜欢和漂亮的姐姐搭讪，喜欢吃心内，喜欢用妈妈的口红到处乱画，喜欢说些令人喷饭的爆笑台词……呵，你能猜到他是谁吗？提示：他有一张扁扁的锅贴脸，还养了一只狗狗名叫"小白"……对啦，他就是风靡中、日、韩等地动漫界的超人气搞笑"小天王"，人见人爱的"蜡笔小新"是也（一个色色的小臭孩，居然会人见人爱～真是没天理啊，笑～）。这个性格古怪，得意忘形，爱异想天开的幼儿卡通形象，诞生在日本漫画杂志上，"老爸"（作者）名叫臼井仪人。虽然小新的模样并不好看——锅贴脸、卧蚕眉、樱桃眼，完全的粗枝大叶型，但其憨厚幽默的言行，却使他拥有成千上万的追随者，特别是在日本和中国台湾，《蜡笔小新》的爱好者有一大半是 30 岁以上的成年人，甚至还有阿公阿妈（爷爷奶奶）级的"新迷"！

《蜡笔小新》动漫的风靡，使"小新"系列的游戏作品也畅销日、韩等地。不过，那些都是基于 PS 和 GB 平台的作品。也许正是看到了小新在电脑游戏上的空缺，韩国旭力亚公司才在《蜡笔小新》作者臼井仪人先生的授权下，开发了这款主题电脑游戏《蜡笔小新 2》。



用大锤攻击



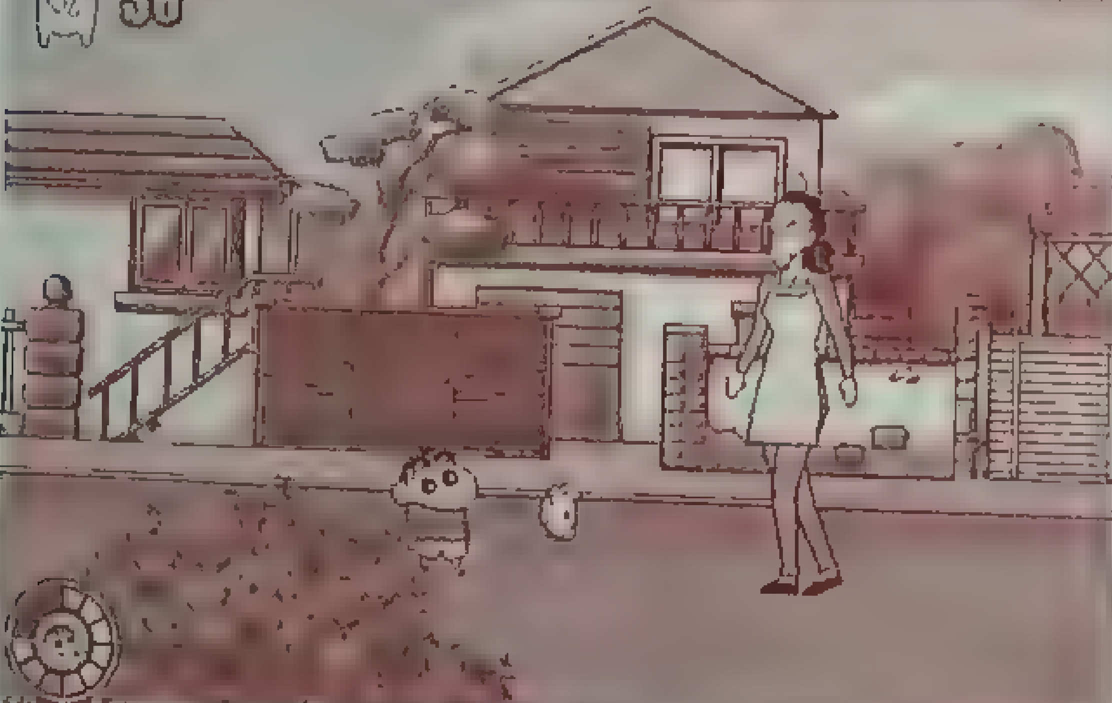


哇 好多敌人哦!

被帅哥劫持的小葵



用可怜的小白攻击



虽然名为《蜡笔小新 2》，但游戏内容并未吸收原作的任何章节，而是独立编制的新故事。游戏中，小新带著妹妹小葵（不会有人不知道小新有个妹妹吧？）在路上闲逛，碰到了同样很无聊的妮妮，并在妮妮的要求下，临时决定大家一起出去郊游。在郊游途中，小葵的慧眼发现了一颗拥有特殊力量的水晶（小葵就喜欢收集亮晶晶的宝贝！笑～）。恰巧，这颗水晶正是"坏人集团"一直寻找的宝物……"坏人集团"想当然的认为肯定是小新把水晶给藏起来了，所以诱拐了小葵（小葵最喜欢俊男了，从画面看怎么都象是心甘情愿被抱走的嘛！），并叫小新带着水晶到儿童乐园找他们。没办法，小新为打败坏人救回妹妹，踏上了冒险的旅途……

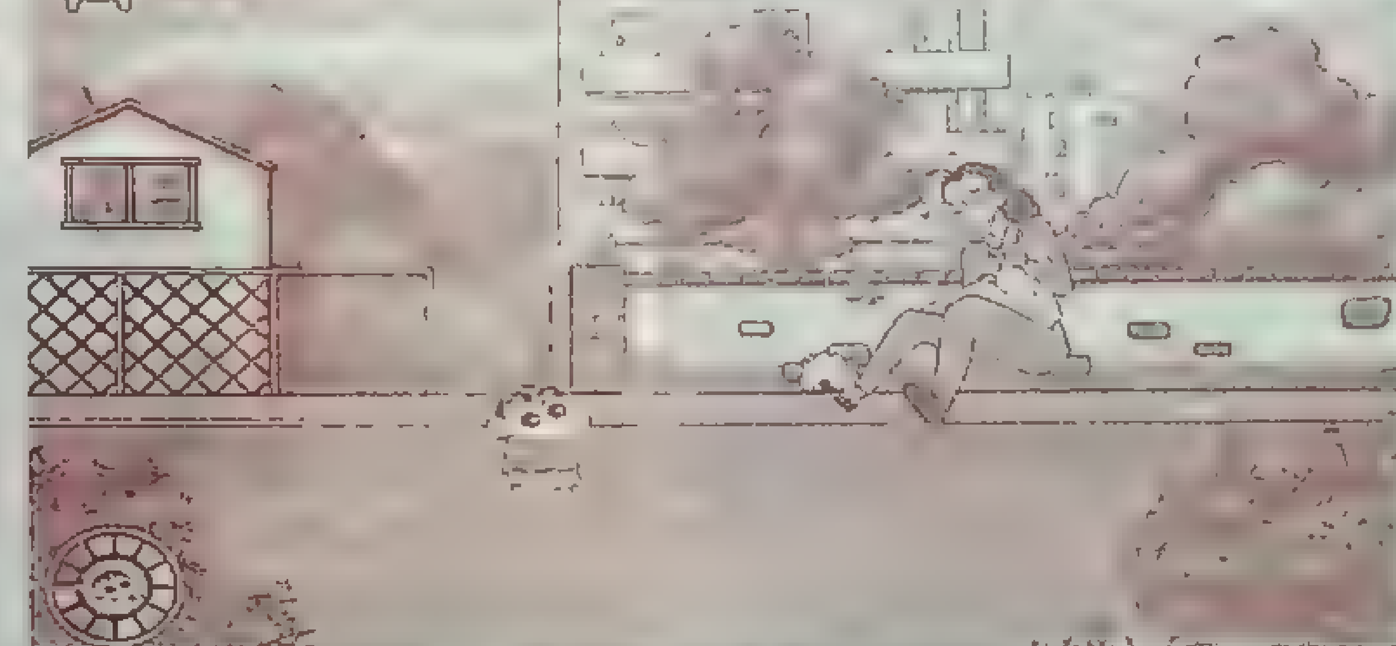
游戏的最大特点就是原汁原味。无论是爱整人的小新，还是那些被小新捉弄得团团转的大人小孩们，都会百分百地原样出现在游戏中。届时，大家将有机会在游戏中重温小新那些出了名的搞笑动作，以及无厘头的幽默对话，同时，还将欣赏到由台湾版《蜡笔小新》动画片的原班配音演员录制的精彩游戏对白。听着那个熟悉又好笑的嗲嗲的声音，笔者马上联想起了小新的名歌："大象～大象～你的鼻子怎么那么长……"（傻笑～）。

笑脸关卡

游戏采用 2D 横版形式，由左向右滚动进行，非常类似古老的横版游戏《双截龙 II》。游戏的画面以手绘为主，色彩鲜艳亮丽，并且保持了小新的一贯风格——幽默风趣无所不在的卡通风格。当小新不战斗的时候，他就会拿出他的各种招牌动作，例如扮作屁屁见光外星人，或者大口大口喝汽水、大口大口吃泡面！一句话，真是非常的次，也非常的搞笑。即使在烦闷的时候，看到这样的画面，也会爆笑出来吧。

在游戏中，最多可以出现两个小新，也就是说《蜡笔小新 2》可以允许两个人合作游戏，共同开怀大笑！（两个）小新可以采用的攻击方式有：蹦蹦跳跳的踩坏人，用锤子砸坏人的头，吹泡泡攻击，使用变成棉花糖的小白去顶坏人的肚子（小白作为小新的宠物真是很凄惨，最令人同情是，它居然还能忍得下去～真是好伟大，好有爱心！），或是用水枪（是真的水枪，不是小新自备的那种哦～）滋坏人的眼睛等等，还可以用召唤的办法请爸爸、妈妈、小伙伴们进行帮助。





被小白击倒的书店老板

屁屁见光外星人

游戏中的坏人，其实也都是大家熟悉的人物。他们有：和小新同在向日葵小班的正在生小新气的风间、阿呆和正男，总爱扮酷的玫瑰班小帅哥小豹，正在读幼稚园大班的要和小新决斗却被耍了的坏孩子，每次见到小新都会倒霉无比的书店女老板，总是被小新嘲笑找不到男朋友的玫瑰班松阪老师，门口最爱听闲话的拿着扫把的大婶，绮玉红蝎组的不良少女大姐大，被小新称为大妖的恐怖的地狱女推销员……总之，都是一些经常被小新捉弄的大人和小孩，也难怪他们会对小新的冒险之旅层层阻挠了。不过，看到他们扮作坏人，出现在游戏中，玩家不但不会紧张，反而会觉得很熟悉很开心。总之，游戏容易上手，动作异常滑稽，关卡设计也不算太难，8-80 岁的玩家均可轻松游戏（真正的老幼咸宜～）。



两个小捣蛋



泡泡攻击

玩多了那些"大作"、"巨片"之类的游戏，偶尔来个轻松搞笑的休闲小游戏换换口味，倒也不错。况且，生活和游戏的真谛本来就应该是轻松愉快的，更何况这次来到我们面前的又是那个出了名的"开心果"——蜡笔小新，大家何不一起来过个开心的暑假呢。■



水枪攻击



游戏名称：Fate of the Dragon: Red Cliff
游戏类型：即时策略[RTS]
制作公司：奥世工作室
国内代理：目标软件
语言版本：简/繁体中文、英文
上市日期：2001年夏
期待程度：★★★★☆

文/XMAN　编辑/石子

为了巩固《傲世三国》所取得的优良成绩，目标软件目前正在努力筹划《傲世三国》增强版《三分天下》的开发及宣传工作。该游戏有望于暑期与广大玩家见面。

公元二〇八年，曹操平定北方之后，率领二十万大军南下，意欲趁势统一天下。其时正值荆州刘表新亡，其子刘琮望风而降，依附刘表的刘备只得一路南逃至夏口，与据守江东的孙权联手，以五万兵力，合力抗曹。

双方军队对峙于乌林赤壁。曹操将战舰用铁链首尾相接以抗风浪，东吴部将黄盖遂献火攻之计，取蒙冲斗舰数十艘，满载薪草等易燃之物，随后诈降曹操，将舰船点燃后，一齐冲入曹操水寨。当时风势既猛，火势波及岸上营盘，顷刻间烟炎张天，曹操人马烧死、溺死者无数，于是大败而退。



赤壁之战是中国历史上最重要的一场战役，实力绝对占优的曹操因一时骄傲而错失良机，遂令天下成三分之势。《三分天下》即是以这段历史为背景，继续着“傲世三国”的故事，集经营、角色扮演和即时策略等多种游戏成分于一身，让玩家重回英雄辈出的杀伐乱世。

此次，《三分天下》将弥补前作的一些不足，并针对即时策略部分进行了强化。游戏新增了3个兵种，基本兵种总数将达到6种。每个兵种都有其鲜明的特点和独特的作用，加上较前作更为强大的人工智能，使得玩家能够根据自己的喜好和意愿，自由发展出非常丰富的战略战术组合。

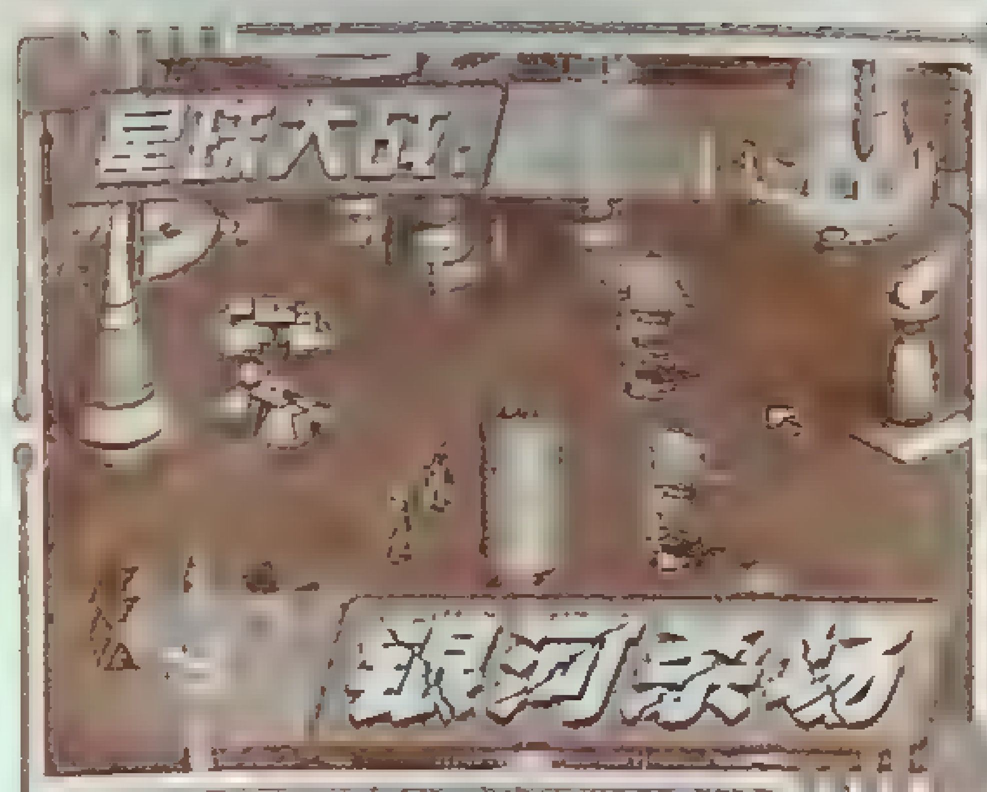
在增强版中，武将的作用得到了全面的提升。武将技从原来的11种增加到近50种，熟练掌握并灵活运用不同效果的武将技，将对战斗产生极大的影响，从而也将成为玩家争霸的高超技巧。同时，武将将细分为4种不同的类型，向不同的方向发展将使武将掌握不同的武将技组合，从而在战场上发挥完全不同的作用。因此，武将的获得和培养在游戏中将变得更为重要。

《三分天下》的最新关卡，围绕着赤壁之战展开，3个新种族共21个战役。关卡的设计更加注重玩家的战术运用，过程也变得更加激烈而富有吸引力，同时在设计时突出了魏、蜀、吴三方特点和策略的不同，玩家选择不同君主进行游戏，将获得截然不同的战争体验。

另外，《三分天下》的新特点还有：增加了全新的场景地图、界面背景图；游戏画面的精美程度较前作又有了大幅提高；制作了全新的背景音乐；针对玩家的意见，对前版中的问题与不足，比如士兵巡逻、马匹的控制等，作了大量的修正与改进。据悉，《傲世三国》的战网服务器已经建成，玩家可以通过《三分天下》的联网功能与互联网上来自世界各地的玩家对战。

《傲世三国》的成功无疑为中国游戏制作业打了一针强心剂，使国内玩家看到了国产游戏的一丝曙光。希望《三分天下》能够使这缕初阳重新升起，照亮每个曾对国产游戏彻底失望的玩家的心。■





游戏名称：Star Wars: Galactic Battlegrounds
游戏类型：即时策略[RT]
制作公司：LucasArts
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2001年11月
期待程度：★★★★★

文/今心　编辑/石子

凭借“星球大战”这一金字招牌，卢卡斯(LucasArts)公司近年来在游戏业取得的成绩很是骄人。不过，以往的“星战”系列游戏大都以飞行模拟或动作类为主，而在当今最流行的即时策略领域却还是一片空白。直到一年前，卢卡斯公司才尝试制作了第一款“星球大战”系列即时策略游戏《原力指挥官》(Force Commander)，却未能获得预期的成功。不过，公司并未因此而放弃努力，他们寻求了Ensemble Studios的帮助，并采用《帝国时代Ⅱ》的游戏内核制作了最新即时策略游戏《星球大战：银河杀场》。

《银河杀场》将有6大文明种族，分别是：帝国、反抗联盟、贸易联盟、冈根(Gungans)、纳布(Naboo)和乌克斯(Wookies)。这6个文明都各自拥有一段完整的战役剧情，虽然战役发生的时间各不相同，但却有序地贯穿了“星战前传”到“三部曲”的漫长星战历史。实际上，游戏的6个战役，全部围绕着特定的角色展开。第一个战役，也是一个教学战役，发生在Episode I时期，玩家将控制一群乌克斯人，其中包括Qui-Gon Jinn的乌克斯朋友Attichitcuk，即Chewbacca的父亲；第二个战役也发生在Episode I时期，玩家扮演一个名为OOM-9的战斗机群，指挥着一支贸易联盟的军事分遣队；在第三个战役中，玩家将扮演冈根的领袖Bos Nass；在第四个战役中，玩家控制的是帝国军队和黑武士Darth Cader；第五个战役主要围绕反抗联盟展开，玩家的身份是Leia公主；在最后一个战役中，玩家将扮演Chewbacca并领导一支真正的乌克斯军队。



与《帝国时代Ⅱ》一样，《银河杀场》的每个战役都由若干个任务组成，根据任务的性质可分为解谜、猎取财宝、采集资源以及捕杀等几类。此外，每个战役还将包括一个奖励任务(Bonus Mission)，触发的关键是玩家在执行任务时的表现，有时还需要玩家对星战的故事及人物有相当程度的了解才行。

《银河杀场》中的主要资源共分4种，分别是食物、碳、诺瓦水晶和矿石。碳的作用类似于《帝国时代Ⅱ》中的木材，是主要的建筑材料，可以通过收集树木或岩石等多种途径提炼；诺瓦水晶则相当于珍贵的黄金，主要用于购买大量性能先进、价格昂贵的高精尖武器及科研单位(如大名鼎鼎的杰迪武士)；在食物来源方面，除了开垦耕地之外，还增加了“放牧”的新形式，玩家无须再靠狩猎来获得食物了。



最令“星战”迷惊叹的是，《银河杀场》中拥有近300个不同的作战单位！它们绝大部分取材于星战电影，但也有一些全新的角色，包括那些已有设计成品却从未在电影中展现过的单位，以及游戏制作组自行设计的新单位。与《帝国时代》不同的是，《银河杀场》中不存在通用的作战单位，就连那些大同小异的农民都没有，游戏中的种族都具有浓郁的“民族特色”，并且还有各自的民族英雄：贸易联盟有destroyer droid；乌克斯有狂战士；帝国的英雄是动作游戏明星dark trooper；纳布的独特单位是圣骑士(royal knight)；冈根则盛产背上携带着大量轻便护罩发生器的外形类似笨拙恐龙的巨大生物，因此也是唯一拥有移动护罩的文明。除了大量的陆地作战单位之外，《银河杀场》中还将出现不少空中作战单位，X翼战机和钛战机是其中的代表。

当然除去那些由金属制成的武器单位外，Jedi武士和赏金猎人(bounty hunters)才是游戏中最为有趣，同时也是威力最强的单位。为了保证游戏的平衡性，游戏中所有的种族都会拥有一个杰迪武士，但彼此的能力互有偏差。不过，就算是威力强大的Jedi，在游戏后期也会碰到他们的天敌赏金猎人，后者具备专门对付Jedi武士的特殊本领。

在游戏的图象设计方面，《银河杀场》充分汲取了《原力指挥官》的开发教训，决定放弃3D图像引擎，而重新转入2D图像的轨道上来。在《帝国时代Ⅱ》的引擎作用下，《银河杀场》的图像效果细致流畅，综合表现非常出色。相信，凭借Ensemble的成功经验，消除了《原力指挥官》中的种种弊端的《银河杀场》，必将创造出一个崭新的“星球大战”系列游戏里程碑。■





游戏类型 角色扮演[RPG]
制作公司 大宇资讯
代理 华彩软件
语言版本 简体中文
上市日期 2001年夏
期待程度 ★★★★

文 小刀 编辑／石子



话说兵器谱上，剑乃百兵之首。古时侠客豪杰，喜以剑为兵，今日武侠游戏，常以剑为名。从《轩辕剑》到《仙剑奇侠传》，再到《剑侠情缘》，这些经典武侠游戏都象它们的名字那样，充满剑的侠气与灵气。今日，江湖上传言纷纷，道是又有一口宝剑即将铸成，虽然目前未见其形，却早已觉剑气逼人，这便是两岸三地游戏制作者共同打造的《剑灵》。

虽然改编名著已经成为武侠游戏的时髦，但《剑灵》并不想把自己限死在大家耳熟能详的那些小说里，而是自创了一个新的游戏剧本：年轻的御剑门弟子淳浩天生英俊，宝剑初成，又得与天明的心上人定下海誓山盟，可谓意气风发，前途无量。就在此时，他突然遭到陷害，被指为师门反逆，惨遭杀身之祸。身亡后灵魂来到"灵中界"，遇到了封印于修罗古剑中的"剑灵"，得知自己乃是三界中的"灵选者"，命中注定来到此地释放剑灵，拯救三界苍生。于是淳浩天重回人间，洗雪冤情……

游戏围绕着中国古代的剑文化展开故事。"剑灵"是剑的灵魂，它是剑中的帝王。一把剑串起了主人公淳浩天和"剑灵"两个人的命运。在游戏里，几乎所有的武器都是剑，各种各样的剑。一把真正的绝世好剑，需要你自己去炼成。

铸剑系统是游戏的一大亮点。在一般的RPG里，大家只能在游戏快结束时才拿到威力无比的神兵利刃——对于已经武功盖世的玩家来说，似乎意义不大。如果我们还在做江湖小虾时，就能拿到超级兵器，那该多好啊！《剑灵》里被称为"宝剑DIY"的铸剑系统让诸位梦想成真！能铸成什么样的剑，与等级无关，完全取决于人物的铸剑技能与选用材料，说不定你能打出连自己都吓一跳的绝世好剑哦！与《轩辕剑》里的"炼妖"不同，《剑灵》的"铸剑"并非可有可无，因为靠购买和拾取得到的武器都只是一般的货色，要想拥有天下无敌的超级兵刃，可全靠我炼我炼我炼炼炼……最有趣的是你还可以给炼好的宝剑起个名字，譬如干将莫邪、倚天巨阙、月光宝盒、AK47……等等。

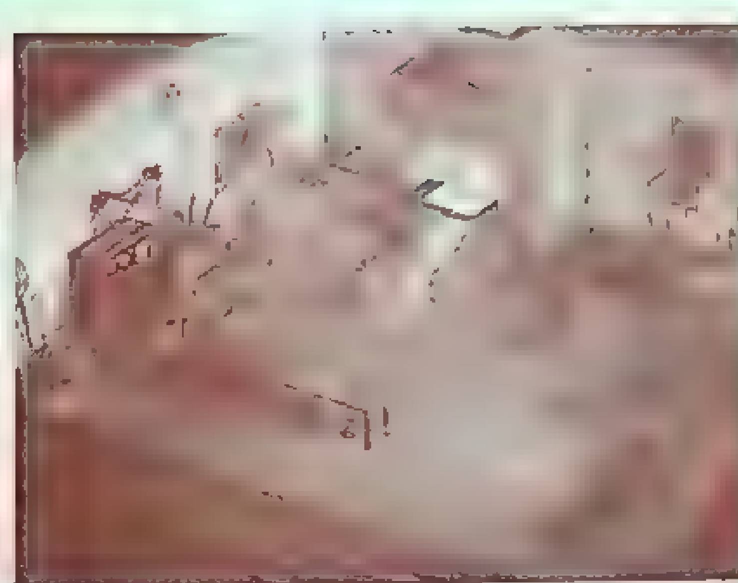
除了铸剑以外，玩家还可以通过学习"医术"里的"炼药"技能来自己配置丹药。不过这个设定在许多武侠游戏里都有，不甚新鲜，而且似乎也没法配出吃一粒就暴长二十年功力的神药，因此作用不大，不如铸剑系统来得诱人。

在RPG最重要的升级系统上，《剑灵》借鉴了欧美RPG的优点。玩家通过战斗获取"修炼值"（经验值），这些修炼值可以分配到奇门（金）、身法（木）、步法（水）、武术（火）、医术（土）五大属性上。每种属性又各自拥有一种技能，包括隐身、铸造、施毒、反击、愤怒、麻痹、轻功等十五种，技能等级的提升也需要靠修炼值来支持。这样，玩家在升级的时候就有了多种选择，可以根据喜好决定自身发展方向。因为没有可能培养出全知全能的角色，所以冒险团队在属性和技能上要讲究互补和配合，每个角色各有特长，各施其责，弥补了武侠RPG升级简单、策略性不足的"弱智"缺陷。



《剑灵》的战斗采用目前流行的"即时+回合"式。战斗时，一条绿线表示角色行动力积累的状态，一旦积满，就由玩家下达行动命令，诸如直接攻击、招式攻击、物品使用等等；蓝线表示角色的法力值；红线表示生命。根据战斗需要，你可以在回合与即时两种方式间来回切换。当然，图省事的话也可以选择"自动战斗"，把指挥权交给AI。不过，这个为你工作的AI似乎有些笨头笨脑，对付实力弱小的小妖还凑合，关键时刻可不能把身家性命交到它手里。相反，敌人的AI却狡猾得可以：它们的拿手好戏是集中火力攻击你队伍里最弱的队员，或者在你奄奄一息时毫不留情地给予最后一击；而他们落败时，这些家伙们甚至还可能装出一幅可怜相企求饶命！另外值得一提的是，昼夜和天气的变化，将直接影响战斗。譬如雨天及下雪，每个人的行动减慢，攻击时命中率降低。双方的个人属性也会随着环境变化而改变，给战斗增加了更多未知的变数。

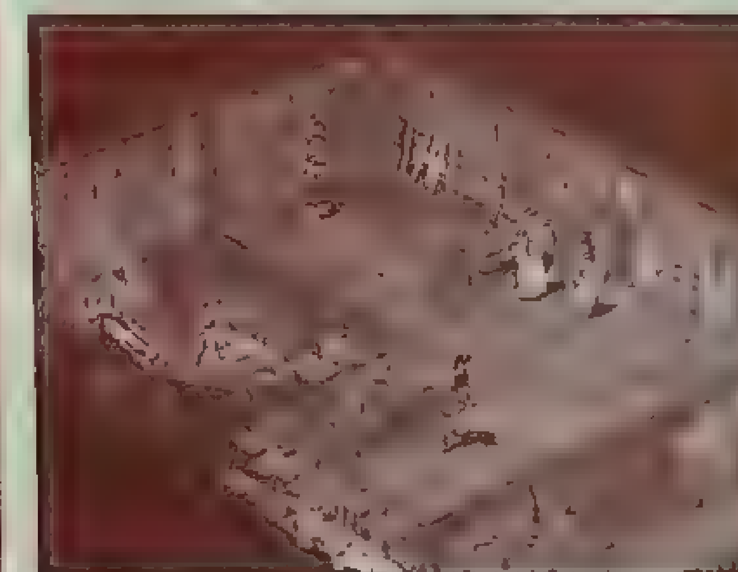


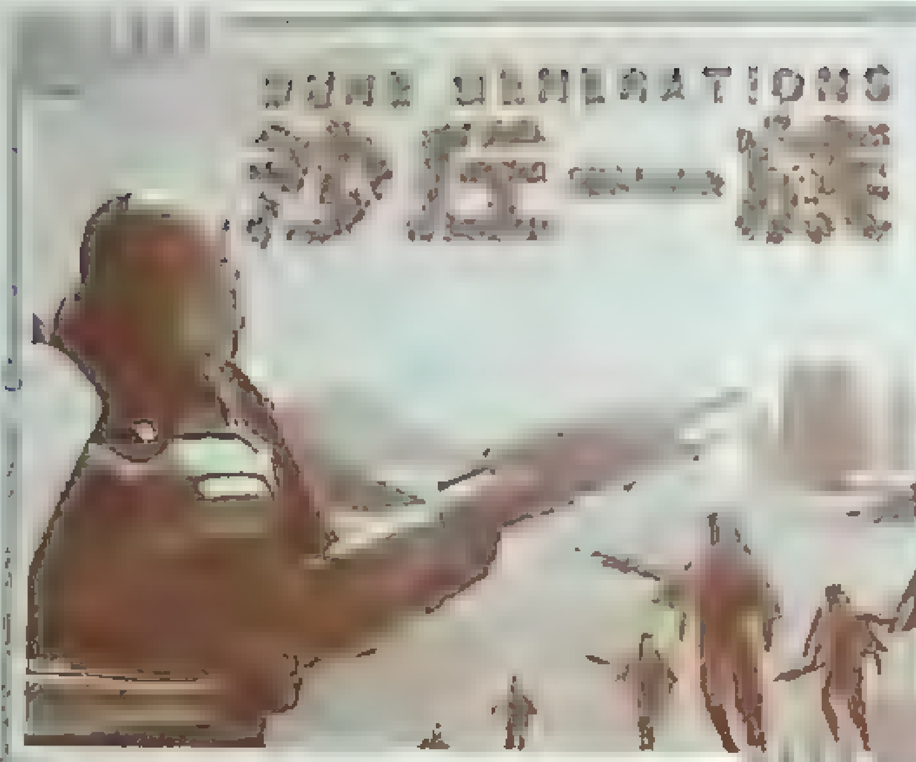


游戏画面是传统的2D风格。看来，比起满眼棱棱角角的3D图象，还是唯美细致的2D画面更能表现出古意盎然的武侠世界。整个游戏里的色彩都和谐悦目，清新雅致，没有一般武侠游戏里那种大红大绿的糟糕配色。每个场景画面的精细程度都可圈可点，大到一条街市，一座庙宇，小到一面酒幌、一扇屏风，每处细节皆历历可见。全地图则是一幅巨大的中国传统水墨画，几笔勾描，就画出千里山川河岳，与细密的场景绘图形成鲜明对比。战斗画面也比较新颖，除了光彩眩目的武功招数和跳跃腾挪的人物动作外，还别出心裁地加入了各种物品被打翻以后到处乱飞的设计，这种乒乒乓乓的乱战场面是不是很象充满特技的武侠电影啊？图象表现方面比较遗憾的是人物形象设计不甚理想，男女主人公看上去秀气不足，土气有余。



在操控上，《剑灵》推出了让人吃惊的革新，除了鼠标外，游戏居然还支持力回馈手柄！此举在RPG领域里可谓前无古人；各位大侠终于可以坐在电脑前，体会到武侠小说里"一股劲气猛扑过来"或者"结结实实地挨了一掌"的那种感觉了。同时，它还是第一款使用3D音效的武侠RPG，高科技手法的加入，使得这款特色鲜明的游戏更显得卓尔不凡，相信它的成功已是指日可待的了。■

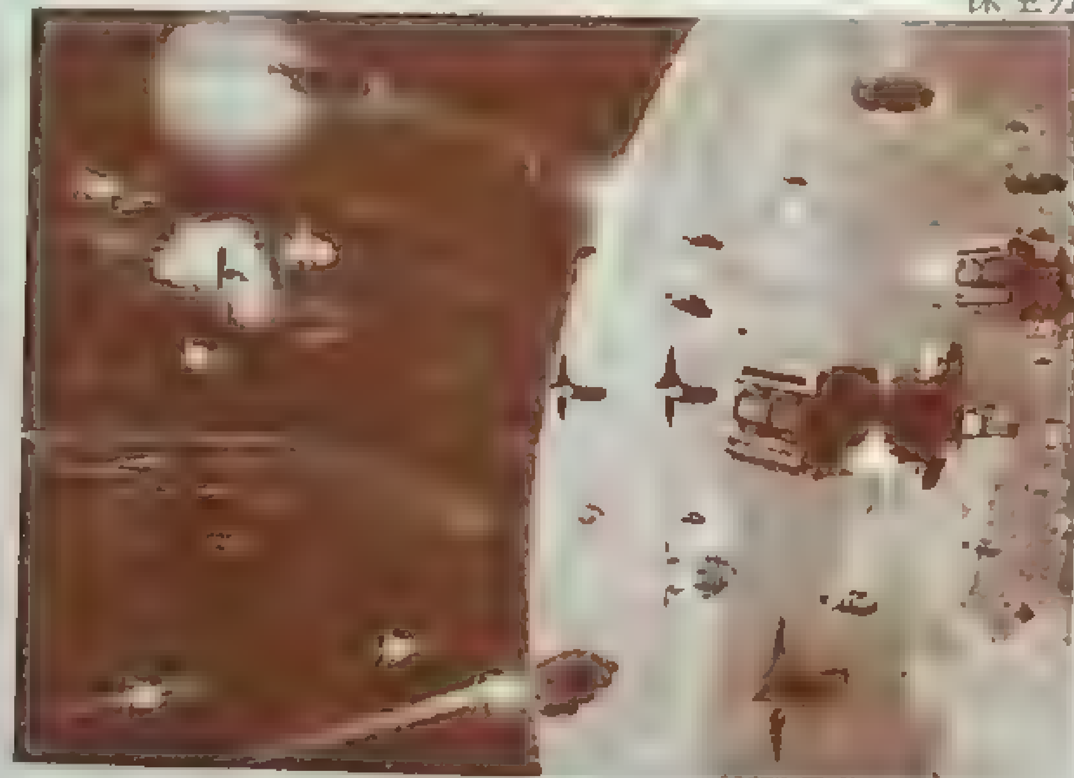




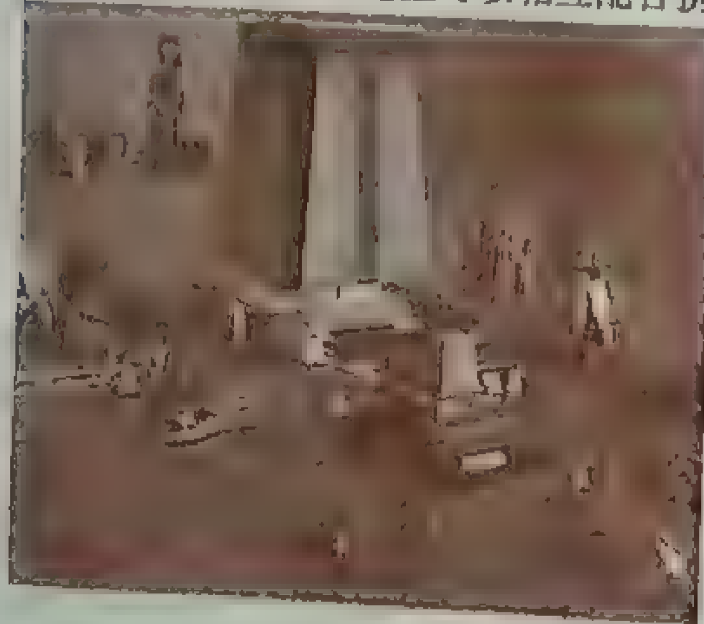
游戏名称：Dune Generations
游戏类型：在线即时策略[RT]
制作公司：Cryo-Networks
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2001 年 11 月
期待程度：★★★★☆

文 / Hapii 编辑 / 石子

Westwood 公司的《沙丘魔堡 II》（Dune 2）与 Blizzard 的《魔兽争霸》，揭开了即时策略游戏双雄争霸的局面，并且持续了 8 年之久。使"沙丘魔堡"系列成为轰动一时的即时策略之经典，既而产生了《沙丘 2000》和《沙丘霸主》等作品。不过，开发沙丘题材的游戏，并非 Westwood 的专利，一家新跻身游戏界的小公司 Cryo-Networks，也在打沙丘题材游戏的主意。下面要向各位介绍的，便是出自该公司之手的在线即时策略游戏《沙丘一族》（Dune Generations）。



《沙丘一族》同时具备了两个热点：经典的沙丘题材和方兴未艾的网络游戏。游戏的形式是相对复杂的战略加策略，而玩家的对手同样是拥有高智商的其他玩家，因此，游戏难度和策略性也在无形中上了一个台阶。对于《沙丘一族》游戏性方面，制作组说："我们不推荐玩家之间进行一对一的较量，因为参与游戏的人有很多，玩家们完全可以相互配合携手建立庞大的帝国军团，然后与由其他玩家建立的帝国进行较量，集团与集团的战争，才是本游戏的重点。当然，要作到这点，一条史诗般壮阔的故事主线也是少不了的。"

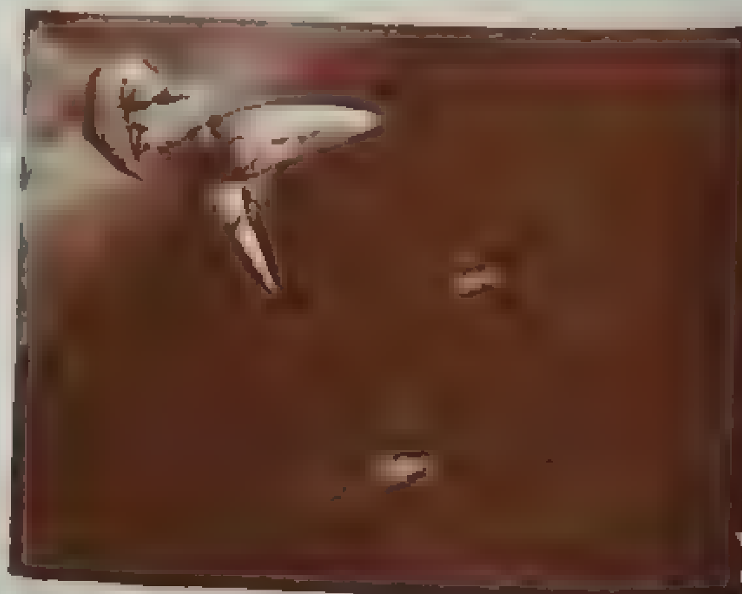


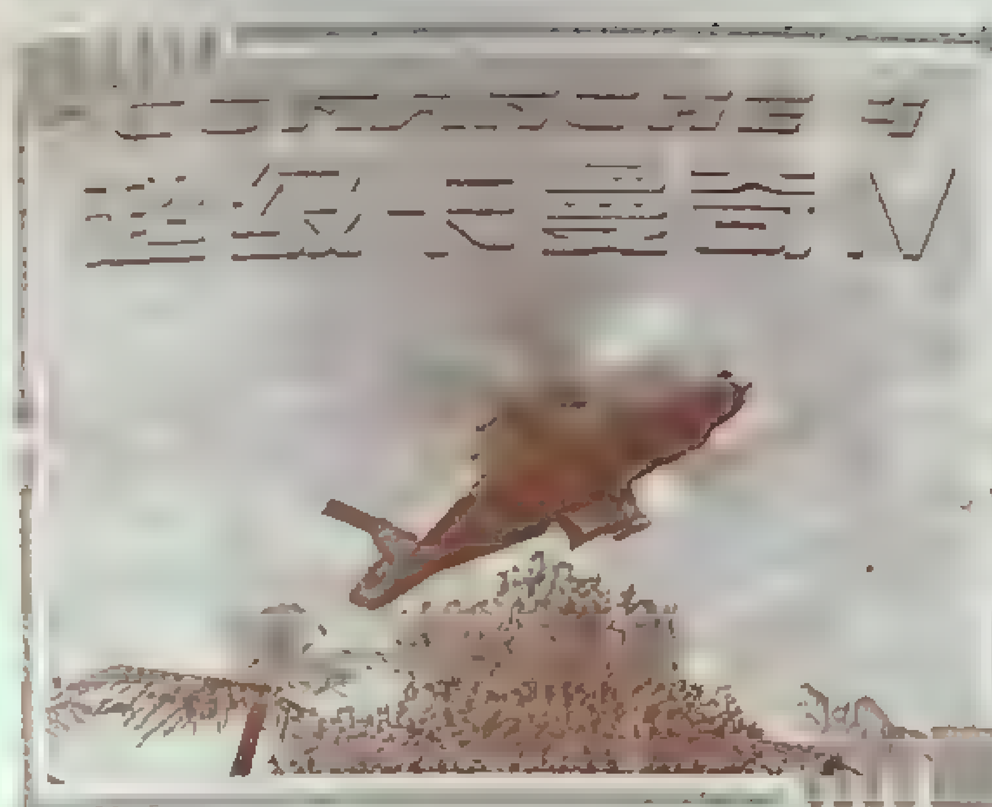
《沙丘一族》的游戏背景是根据那套改编自小说的电视剧编写而成的，但并不完全忠于小说。所以当你看到许多熟悉的场景、人物、建筑、故事片断时，千万不要指责它的某些地方与小说不同，那并不是 BUG。当然，这些熟悉的星球、建筑物、主要角色都会让"沙丘"迷露出由衷的微笑，只是不知道剧中的角色是否都由电脑来扮演，估计由玩家扮演是不太可能了，不然一定不够抢的（笑^）。

《沙丘一族》与其他网络游戏的显著差别是，它特别强调玩家之间的外交手段。游戏方式包括长期和短期的资源管理、即时的战斗、军事战略部署以及掌控 3 种职业组织。玩家必须在军人、商人和雇佣兵 3 种职业中，选择其一。无论选择何种职业，玩家在游戏中的最终目标都是相同的，那就是为了能获得更多的香料。

游戏中的重要资源"香料"，将关系到每位玩家的力量、资本和军事实力，是维持玩家组织生存和发展的必要条件。因此，玩家在游戏中的工作就是发展商贸、军事外交以及不断地探索未知地带，通过领取系统生成的以及其他组织公开的任务，领取相应的报酬——一定数量的香料。当然，别忘了游戏中还有无数玩家也在和你竞争，他们也希望通过努力提升自己组织的名誉和荣耀。读过小说原著的玩家，也许会选择与其他势力结盟，因为那样就可以获得更强大的军事及经济力量；当然，玩家也可以凭借自身实力孤军奋战，但是面对强大的敌人同盟军，唯一的保全办法就是向其他玩家或玩家联盟求助，结成更强大的联盟来与之对抗。玩家如果赢得了整个战役的胜利，就有资格参与政治活动，扩大自己组织的影响力，继而统治整个种族。

尽管《沙丘魔堡 II》和《沙丘霸主》都不是网络游戏，但是 Cryo-Networks 仍将它们视作假想的敌人，试图超越现有的所有 Westwood 出品的沙丘游戏，甚至连 Westwood 的对手 Blizzard 出品的《星际争霸》也没有放过，发誓要用《沙丘一族》将迷恋联机对战游戏的玩家都拉拢过来。若游戏没有得到预期的成功，Cryo-Networks 还会亮出他们的杀手锏——独一无二的奖励手段——对于每一阶段最成功的玩家直接提供可观的现金奖励。看来，拥有这样的"游戏特色"的《沙丘一族》，很有可能给今年的网络游戏市场带来一股热带旋风。■





游戏名称：Comanche 4
游戏类型：模拟[SI]
制作公司：Novalogic
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2001 年 4 季度
期待程度：★★★★★

文 / 今心 编辑 / 石子

早在 1992 年，NovaLogic 公司就将美国陆军正在研制的最新隐形武装直升机 RAH-66"卡曼奇"搬上了电脑屏幕，并将游戏命名为《超级卡曼奇 1.0》。在当时的技术条件下，《超级卡曼奇 1.0》的图象表现达到了同类飞行模拟游戏的最高水准，对地形的刻画也颇具独到之处。此外，游戏还妥当地处理了飞行模拟游戏真实性与可玩性之间的平衡问题，一改以往同类游戏操作复杂的弊病，取得了极大的商业成功。在随后的几年内，NovaLogic 公司又相继推出了几款以"卡曼奇"为主角的飞行模拟游戏，但却一直没能取得新的突破。进入新世纪，为了给"超级卡曼奇"系列注入新的活力，经过长时间酝酿，《超级卡曼奇 IV》终于诞生了。

据悉，NovaLogic 公司将此次游戏开发重点放在了图象引擎的革新上。众所周知，游戏图象质量的高低是衡量飞行模拟游戏优劣的重要标准之一，当初"卡曼奇"一炮而红，也是得益于优秀的图象品质。因此，NovaLogic 公司决定采用时下最流行、最前卫的 T&L3D 图象技术制作《超级卡曼奇IV》。不过，这也意味着玩家的电脑里必须配备一块支持硬件 T&L 技术的显卡，才能享受游戏的乐趣。而象笔者这样，还在使用 TNT2 系列图形加速卡的玩家，恐怕是没有一睹庐山真面目的福分了。





近乎苛刻的硬件要求，正是展示游戏中那些叹为观止的图象效果的必要保障。通过复杂的即时演算和图象渲染技术，《超级卡曼奇IV》中的直升机和各种地形地貌效果都将有完美的表现。当玩家驾机低空掠过河流、小溪、海洋时，螺旋桨制造的气旋刮过水面，带来一片波光粼粼；而在硝烟滚滚的战场上，逼真的地形环境下到处堆积着各种被摧毁的装甲车辆及碉堡残垣，无声地展示着战斗的激烈。玩家操纵的 RAH-66"卡曼奇"直升机是由大量多边形通过即时演算生成的，不仅机身质感极为强烈，就连飞行员的外貌都依稀可辨。

游戏主要采用两种视角模式：第一人称和第三人称，后者非常适合在飞行途中欣赏风光，或完成任务后回顾全程时使用；前者则在实际战斗中更为有利。在战斗时，玩家的电脑屏幕上将显示飞机的高度、速度和目标位置等作战参数。通过它们，玩家可以轻松驾驶飞机完成任务，而无需花费大量的时间学习具体的飞行技术。这方面，《超级卡曼奇IV》保持了该系列的一贯风格，讲究可操作性的游戏理念，大大降低了游戏上手的难度，制作组风趣地说："我们可不想制作一款需要附带 150 页操作手册的飞行模拟游戏。"

当然，游戏难度的降低并不意味着游戏的真实性会大打折扣。相反，在游戏过程中，玩家将会时常遭遇强劲对手的挑战，其中包括原苏联和俄罗斯生产的 Ka-50、Ka-52 以及 Mi-24 等享誉全球的武装直升机。为了对付这些可怕的敌人，玩家可以选择为自己的直升机配备各种威力强大的机载武器：AIM-9"响尾蛇"空对空导弹、AGM-114"地狱火"反坦克导弹、Hydra-70 火箭弹等等。此外，玩家还需要熟练掌握专为"卡曼奇"设计的 XM301 20mm 多用途机关炮的使用技巧。因为隐形直升机为确保不被雷达跟踪，经常将重型武器放置在可自由收放的武器装载仓内，一旦仓门打开，飞机被敌方雷达截获的概率也随之增加，所以除非万不得已，玩家最好使用机关炮来对付敌人，从而最大限度地发挥"卡曼奇"的隐形优势。

游戏的单人模式，包含了 6 个大型战役，每个战役由 3-5 个任务关卡组成。在游戏的多人模式方面，《超级卡曼奇 IV》最多可支持 32 人同时通过"NovaWorld"服务器联网，进行一场名副其实的空中大厮杀。■



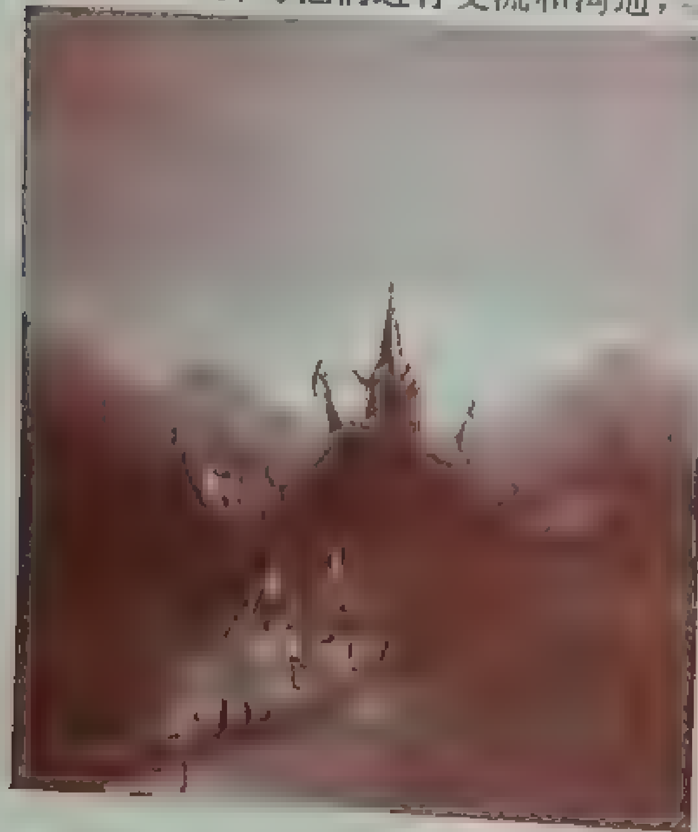


游戏名称：Midgard
游戏类型：[illegible][RP]
制作公司：Funcom
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2002年
期待程度：★★★★

文/Hapu 编辑/石子

不可否认，《北欧神话》(Rune)是一款优秀的动作RPG，它很好的[illegible]了北欧海盗称霸海域的维京时代。但是说到[illegible]北欧神话题材的游戏，谁能比挪威人做得更好呢？Funcom是一个地道的挪威游戏开发公司，他们正在制作的在线RPG《尘世》便是一款描写维京时代英雄传奇的游戏。

《尘世》的核心是网络角色扮演，但其中也包含了多种游戏元素，玩家将从中发现大量"4X"元素（勘探eXplore、扩张eXpand、开发eXploit和毁灭eXterminate），并能轻易找到《文明》(Civilization)或《工人物语》(Settlers)的影子。游戏的特色不仅仅是战斗和征服，如同真正的维京时代一样，玩家必须通过对陆地或海洋的探索来了解世界，搜寻丰富的矿产，并设法将它们运送到别的国家进行贸易。在探索世界的过程中，玩家会遇到其他的文明，并与他们进行交流和沟通，当[illegible]



[illegible]

[illegible]是一个[illegible]，但[illegible]并不主张为了战斗而战斗[illegible]；他们认为，战斗的目的只是为了更好地完成任务。例如，玩家为了进入森林砍伐木材，就必须和森林中的巨人[illegible]进行战斗。但是，暴力并不是完成任务的唯一途径，不喜欢动武的人，大可以选择其他途径完成任务，如购买、骗取等。

战斗会导致死亡，伴随着死亡的则是痛苦。北欧海盗是不会感觉到痛苦的，在他们的人生里充斥着狂醉和战斗。因此，在《尘世》中，玩家一旦死亡都将会升到瓦尔哈拉神殿，在那里狂饮一番，然后选择重生。瓦尔哈拉神殿也是整个游戏中唯一允许玩家间进行公开决斗的场所，只是不明白都变成鬼魂了，还有什么可斗的？制作组称，瓦尔哈拉将是玩家亡灵的乐园，他们将不受任何阻碍，可以穿透墙壁，也不怕死亡的威胁（本身就是鬼魂，还怕什么），他们可以互相交流自己所在的服务器现状，也可以无所事事的四处游荡，不过，他们最终还是要选择重生，回到《尘世》的世界中去。

新进入游戏的玩家，就像真正的初生婴儿那样，对周遭世界完全的无知，即没有职业也没有任何技能。玩家必须从最底层做起，先找一位导师学习基本知识和技能，然后决定最适合自己的职业。游戏中的职业，从农夫到铁匠，从酿酒师到制革匠，应有尽有。所有职业都可随着技能等级的提高，而发挥出自己的特长。例如，铁[illegible]农夫[illegible]也有[illegible]、挖矿、[illegible]制作组也[illegible]安排了[illegible]NPC，[illegible]自己动手的玩[illegible]NPC[illegible]。当然，雇佣[illegible]NPC提供额外的粮[illegible]

[illegible]人物形象的描绘，[illegible]从角色外形和举动上看[illegible]。例如，对方有[illegible]的酒糟鼻，那他肯定经常泡在酒馆[illegible]；若是对方体型健壮肌肉发达，那他八成是个粗暴野蛮的海盗；如果对方肢体纤细行动敏捷，那他多半是个小偷。

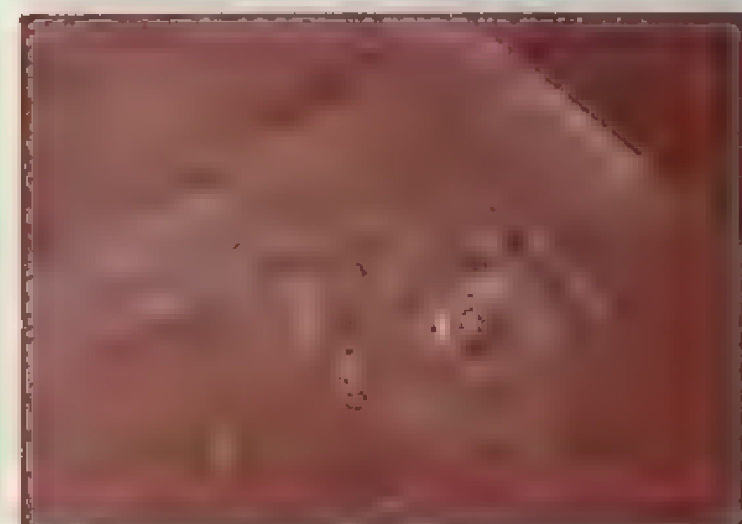
在游戏图象方面，制作组力求使其更加生动逼真。在《尘世》的世界里，玩家可以看到枝繁叶茂的森林、海浪拍岸的海湾、白雪覆盖的山脉、巨大冰块构造的洞穴，一切都符合北欧神话的描述。而那些大名鼎鼎的北欧诸神们，更是游戏的一景。正如神话故事中所描绘的那样，《尘世》中的神明们脾气都不怎么好，专爱搞些恶作剧，闯下一些祸端。玩家会经常扶悉雷神托尔又和火神洛基掐起来了，巨人泰坦又和其他神闹别扭了等等等等。作为神，他们当然不可能象普通市民那样在城市里生活，但是如果玩家扮演的是萨满教僧人，就可以直接向雷神托尔、奥丁神祈祷，得到一些荣耀和保护。但是可千万小心别惹恼了那些小气的神，因为他们都是好斗的，奉劝玩家，没有特别需要的话还是对它们敬而远之吧。■



游戏名称：Torn
游戏类型：角色扮演[RP]
制作厂商：Black Isle Studios
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2001年第4季度
期待程度：★★★★☆

文/今心 编辑/石子

《异尘余生》(fallout)、《博德之门》(Baldur's Gate)、《冰风谷》(Icewind Dale)还有《异域惊魂曲》(Planescape: Torment)，在短短几年间，Interplay旗下的Black Isle公司就为玩家奉贤了多款风靡全球的电脑游戏大作，并通过它们证明了自己在策略和角色扮演游戏领域的超凡制作实力。如今，Black Isle踌躇满志，正在加紧制作一款融合了策略游戏特征的，以远古神话为背景的全新角色扮演游戏《托恩》。

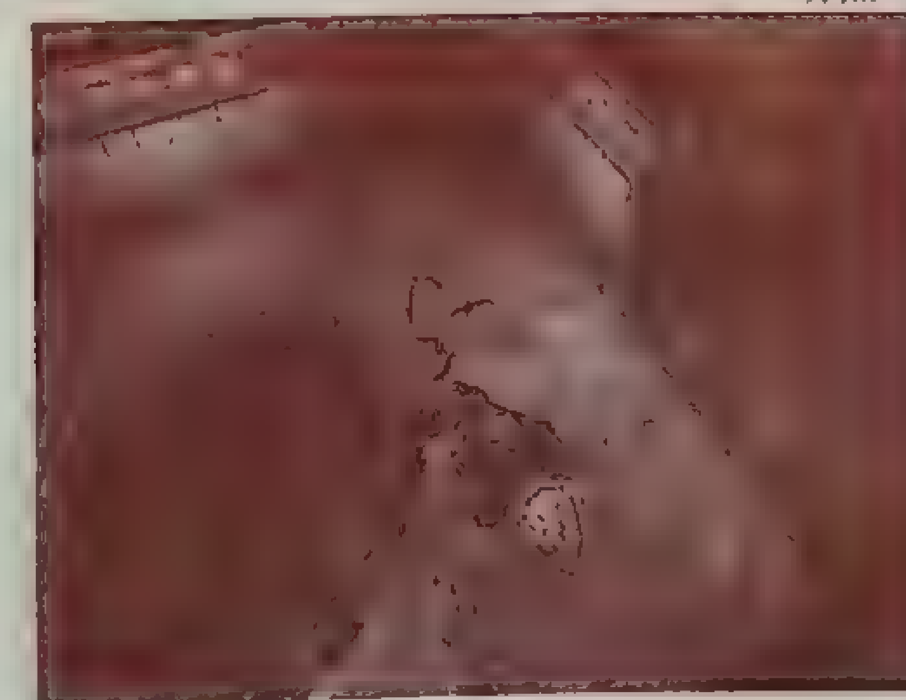


为了保证游戏品质，Black Isle几乎集中了所有精英参与《托恩》的开发工作。曾负责开发《异域惊魂曲》的制作小组此次将担当《托恩》的总体设计工作，《冰风谷》的制作组则主要负责《托恩》的美工，游戏的战斗系统则交由《异尘余生》的制作组负责。

众所周知，Black Isle非常善于利用"龙与地下城"的故事模板制作角色扮演游戏。不过，此次他们却改变了一贯风格，为《托恩》设计了一个全新的游戏世界。游戏故事发生在一个名为"托恩"的远古神话时代，世间万物都掌握在诸神的手中，但是随着诸神在如何配置地球生物上的各执己见，导致了世界形态随之四分五裂，各种各样的神话种族由此出现并开始繁衍，其中包括人类、精灵、侏儒、食人魔、半兽人和龙。玩家可以从人类、精灵、侏儒、半人半妖族和木精灵族中任选一个角色担任。而少数种族，如威猛的龙族，则只以NPC的身份出现在游戏中。

某天，在这个众多种族和平共处的世界中，突然来了一群好战的生物，它们被一种称为"Biomancy"的异域魔法所左右，变得神智不清而颇具攻击性。危急时刻，玩家应招入伍，成为保家卫国的勇士。整个故事将引导玩家穿越Agathe王国前往Orislane世界。在《托恩》的世界中，将有3块大陆，玩家所处的只是其中仅存的一块——Orislane大陆，而其它部分则被分割成了6个有着不同特征的区域。由于地域相当广阔，因此整个游戏时间和空间跨度都非常大。

《托恩》采用了源自《异尘余生》的"Special"角色扮演系统。在此系统中，所有人物的综合能力由6大因素组成，分别是：力量(Strength)、悟性(Perception)、毅力(Endurance)、魅力(Charisma)、智慧(Intelligence)、灵巧(Agility)和运气(Luck)。同时，游戏的流程主要以任务关为基础，玩家将通过完成不同的分支任务来推动剧情发展。游戏中人物等级的高低不再是衡量实力的标准，培养人物技能和特长成为游戏主流。除了自身技能外，人物的种族出身也会对其能力产生重大影响。游戏中的每个种族都拥有专属技能和绝招，并同其他种族相生相克，这是《异尘余生》所不具备的特点，也从根本上突出了《托恩》角色扮演游戏的内涵。



此外，在战斗中，玩家虽然能够组织一个6人的战斗队伍，但实际可操纵的角色只有主角一个，其余5位伙伴的行动将完全由电脑接管，玩家唯一能向队员施加个人影响的途径就是替同伴更换武器装备和调整随身物品，说穿了也就是给同伴当好后勤部长。这一点，与刚上市不久的《暗黑破坏神II毁灭之王》极为类似。



虽然《托恩》采用时下流行的即时战斗方式，但却保留了《异尘余生》中的行动点数系统，只是表现形式有所改变。具体点说，在战斗过程中，无论本方还是敌方人员在发动了第一次攻击后，都需要等待回复行动力方可展开下次攻击，等待时间的长短将取决于玩家上次行动所消耗的点数百分比，举例来说一名具有6个行动点(AP)的人在一次进攻时消耗了3AP，而一名8AP的人物在进攻时消耗了4AP，那么，两者将可同时恢复行动状态，因为他们消耗的AP值各占其最大AP值的50%。因此，即使玩家控制的人物AP值较大，在战斗中也要合理使用，否则很可能在下一轮进攻时陷于被动挨打的地步。这大大增加了战斗的策略性，游戏平衡也得到了很好的控制，可谓一举多得。■

贵族II Patrician 2

游戏名称：Patrician II
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Ascaron Software
国内代理：未定
语言版本：英文
上市日期：2001年第3季度
期待程度：★★★☆

文／今心　编辑／石子

大海、商船、琳琅满目的商品、滚滚而来的财源……这些便是由Ascaron软件公司制作的即时策略游戏《贵族II》的主题。游戏的背景是14世纪的北欧，记录了白手起家的玩家，从一个默默无闻的小商贩逐渐成长为大贵族的光辉历程。其间，玩家需要通过贸易投资、经营建设以及打击海盗等一系列行动，来扩大自己的影响力，增加声望值，并凭借手中积累的巨额财富，打通各道环节，在家乡城市举行的市长选举中击败对手，从而使自己进入贵族的行列，光宗耀祖。

在《贵族II》里，总共有超过20种商品可供交易，从最廉价的食用盐到风靡全欧洲的法国葡萄酒和土耳其陶器等等，应有尽有。在整个游戏版图里，座落着大大小小数十个城市，每个城市都有不同的商品需求，而且每个城市最多只能生产10种商品，因此尽快获得通商能力，为各城市输入稀缺商品，便是致富关键了。游戏中，所有商品的买卖价格完全由某地区对该商品的需求状况决定，即当某种商品供不应求时其价格自然上涨，反之则会相应回落。地区差异，将会导致同种商品在不同城市出现截然相反的供需状况，而玩家则可以利用城市间的倒买倒卖趁机大赚一笔。

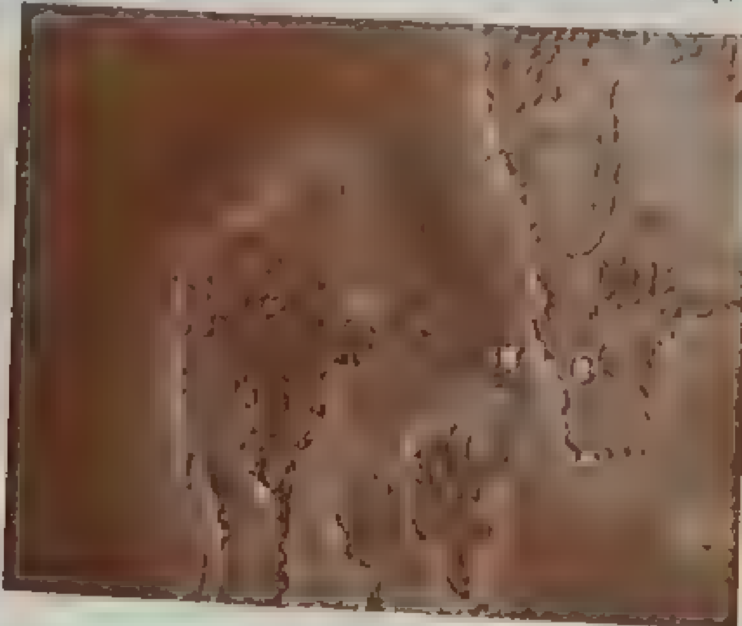
当然，游戏中决定商品价格的因素还有很多，地理位置也是较重要的一环。一般来说，临近城市间的地貌、气候等条件



比较类似，物产也可能相同，同类商品的价格差异也不会很大，交易所产生的利润也会比较微薄。因此，要想赚大钱，就必须开展远洋贸易。当然，在进入一个新城市大买特卖之前，别忘了先建一所自己旗下的贸易公司，以便掌握该地区所有商品的真实市场价格。另外，在交易时一定要有先下手为强的经商理念，尽量抢在其他船队到达之前，将紧俏商品销售出去，否则，[illegible]玩家就有可[illegible]了。

《贵族II》令人[illegible]的，除了严格[illegible]大系建立起来的[illegible]之外，便是那精致细腻的游戏画面了。游戏采用45度[illegible]视角进行，使玩家充分[illegible]了大海的宽广、港口城市的繁华[illegible]。当然，航行中并非总是一帆风顺的，玩家必须随时做好遭遇天灾人祸的心理准备。暴风雨和[illegible]是最可怕的自然敌人，轻者会导致玩家的船队减速、货物受损，进而无法按时到达交货，重则整个船队都有可能会葬身海底；而另一个更为危险的敌人，就是无处不在的海盗。他们尤其擅长搞突然袭击，事成后会贪婪地将所有货物和船只洗劫一空。为了抵御航行途中出现的各种意外情况，玩家在出海之前务必要做好补给工作。比如：雇佣经验丰富的海员担任船长之职，就可以增加船队航行的精确度，可以少走很多弯路；在遇到海盗时，船长也是指挥战斗的核心人物，因此，在这方面玩家一定要舍得花本钱。有了好帮手，下一步就是要为船只添置一些火炮之类的自卫武器，不仅可以用来防御海盗的进攻，也可以威吓一下玩家看不顺眼的同行们。

通过海上贸易积累了一定的财富后，玩家便可以考虑从政了。游戏中，所有城市每年都会举行市长选举，玩家如果觉得自己已经羽翼丰满了，不妨选择一个规模较大的城市，参加竞选。不过，市长人选的最终决定权还在普通老百姓手中。因此，玩家在参选过程中，必须做些义举来讨好市民，如捐善款，办慈善晚会等等。■







游戏类型：策略
制作发行：光谱咨询
国内代理：光谱咨询
语言版本：中文
上市日期：2001年8月
期待程度：★★★☆

文／光头　编辑／石子

三国，一个英雄辈出、人才荟萃的风云时代，想体味过关斩将、逐鹿中原的畅快淋漓吗？这款由光谱咨询制作发行的策略角色扮演游戏《三国立志传》，也许可以让你一偿所愿。光谱公司制作的游戏，多为挑战玩家聪明才智的策略类，例如前不久上市的回合策略游戏《学生骑士



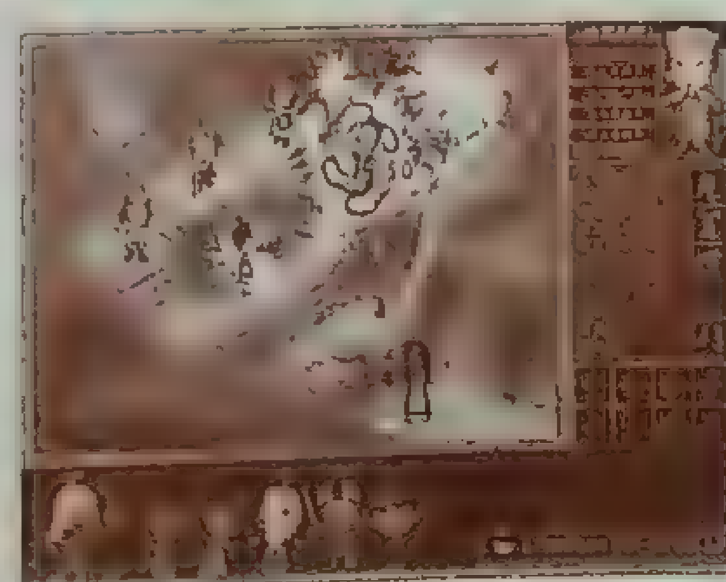
团》，其活泼可爱的人物造型，新颖而颇具亲和力的游戏界面，都给玩家留下了良好印象。此次《三国立志传》除了吸纳《学生骑士团》深受欢迎的游戏特色，如人才招募、技能学习、计谋生克、人物养成之外，更加入了"三国志"系列中攻城掠地的设计，让玩家可依照自己的战略需求来选择游戏方向，创造出崭新的三国故事。

《三国立志传》的背景起于黄巾之乱，东汉王朝面临瓦解之时，一位立志要匡扶汉室的热血男儿登上了历史舞台，他就是游戏的主人公刘备。从小就很会哭的刘备，打算与脸皮超薄的关羽和脾气暴躁的张飞义结金兰，为平定乱世贡献力量，不料，原先预备结拜祭天地用的结义桃却被黄巾贼抢走了，这个突如其来的打击会让他们拆伙吗？还有没有比结义更好的办法？一切问题，都要靠聪明的玩家来帮他们解决了。

人才是实现梦想的基础，如果没有足智多谋的诸葛亮、浑身是胆的赵子龙、义薄云天的关云长以及勇敢善战的猛张飞，刘备想吞吴灭魏复兴汉室谈何容易！所以，游戏的第一步自然就是招贤纳才。

在《三国立志传》里，招募人才的方式有两种，一是完成特定任务，二是到客栈里礼贤下士。当然，也免不了花些银子，而且能力越强的人才所需费用也越高。什么，钱没带够？那，就用"美人计"好了。碰到要价过高的人才，玩家可以派出魅力值高的武将对其进行拉拢诱惑，提高友好度，使招募费用大幅下降！所以，在招募目标前，最好先派貂蝉去扰扰一下（笑^）！

在同一时间内，用最少的将领完成任务，将是游戏致胜的关键。玩家必须合理调派将领，谁上战场提升经验，谁去学堂补习技能，谁到客栈网罗人才，谁负责供应粮草……都要讲究策略。重用某位贤才固然好，但是若把人累着了，小心他们会"大罢工"哦。参战人员的调派，需要依关卡的地形限制而定，例如遇到有水的关卡，派出水系谋略值较高的将领，计谋的



效果就会更加显著；在坑洼的山地中，弓箭手更能发挥居高临下的攻击优势。占领城池后，玩家的旗帜会在城头上迎风摇曳，这不仅预示着每个月的丰厚税收，更代表着玩家统一中原的大业又向前迈进了一步！

游戏中的所有武将都可学习刀、剑、枪、棍、弓、弩等兵器技能，和水、火、巫、人这四类计谋。技能值的增加，除在实战中积累外，还可在学堂中修练。选择口才及经验值较高的武将担任指导者，学习的效果会比较显著。只要花时间好好培育你的武将，马谡就不会有街亭之役的溃败，说不定有机会成为诸葛亮的接班人，而扶不起的阿斗说不定也能改头换面，成为炙手可热的帝王候选人呢。

工欲善其事，必先利其器，若关羽少了青龙偃月刀、张飞少了丈八蛇矛，那就像猛虎没了利齿、飞龙少了翅膀一样，战斗力会大打折扣，因此若想培养真正的英雄，就必须为武将们装备适合他们的神兵



利器，比如军师用的扇子、兵书和锦囊，武官需要的刀剑、枪棍和弓箭等等。除了各项装备外，游戏中还有很多用途广泛的灵丹妙药。例如疗伤用的赤枣糕、增加灵感的十日饮、提升寿命的延寿丹等等，如果想让张飞变聪明一点，给他吃善提果一定没错（笑^）。

你能说出三国时期最著名的几个事件，比如过五关斩六将、三顾茅庐、草船借箭、赤壁之战、水淹七军……等发生的先后顺序吗？分不出来也没关系，因为《三国立志传》的网状架构将帮助你彻底颠覆三国的历史，你可以趁曹操羽翼未丰之时就将其铲除，也可以在官渡之战前先征伐孟获，只要你高兴，随时都可以改造历史，享受随之而来的奇特经历。相信如此高的自由度，即使在重玩游戏时，也不会觉得枯燥。■

包青天之七侠五义

游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：新瑞狮
国内代理：第三波
语言版本：简体中文
上市日期：2001 年夏
期待程度：★★★★

文／卡西欧　编辑／石子

“宁中月的[illegible]严肃，遇上身怀绝技的七侠五义，无论案情如何的错综复杂，不管犯人如何的狡猾多端，只要青天和侠义长存，邪恶势力终将土崩瓦解，正义之光会重见光明！”开封府、包拯、展昭、陷空岛五鼠、公孙策……这些经常出现在小说和影视剧中的家喻户晓的传奇名字，如今也将走上电脑屏幕，成为一款风格独特的审案推理游戏——由厦门新瑞狮公司与第三波合作开发的ARPG《包青天之七侠五义》。包拯的公、展昭的勇、五鼠的义、公孙策的智，都将成为玩家演绎的内容，曾经发生在他们身上的故事，将指引玩家领略中国古代司法断案的乐趣。

为了让玩家能够尽兴，游戏特别精选了6起扑朔迷离的案件，小至绑架勒索大至怒铡贪官，浓缩了包公毕生所审的数百起案件之精华。无论是透过逻辑推理的对话，或取证搜查，或对簿公堂、严刑逼供，都使玩家从不同案情发展的峰回路转中，体验到身为父母官的神圣职责所在。

《包青天》与其它武侠RPG最大的区别在于，它自成一派的以解迷断案为主的游戏系统。其中包括：询问、观察、威吓、示证、用刑等十[illegible]动作，充分展现犯罪分子狡猾本性、考验玩家逻辑思维能力的对话系统，以及[illegible]相互穿插的案情表述方式等等，都[illegible]成为游戏最大的乐趣所在。

在开封府的公堂之上，玩家可以命展昭传讯犯人，提取人证物证与其对质；若是缺乏线索，公孙策会从旁提示玩家一些判案技巧，玩家可以“顺藤摸瓜”理清思路；碰到异常狡猾的嫌犯，玩家可以采用威吓的手段，令其如实交代；若是遇到宁死不招的超级顽固份子，那就真要严惩不怠了！不过，过度用刑也可能导致人犯命丧黄泉，造成线索中断或冤案。游戏中另外辅以声望系统，打死人可是会降声誉的哦，若是受到百姓的嫌恶，案件也就很难再审[illegible]最终凭[illegible]开明的[illegible]。

游戏[illegible]之一，包大人同时也[illegible]，外加追捕案[illegible]刀剑说话[illegible]五鼠发挥作用的[illegible]，加入了作战视野[illegible]在敌人在敌手时都有内[illegible]视野范围。当玩家处于敌人[illegible]时，敌方会马上鼓锣通[illegible]发起攻击；而在外警戒视野中，只要玩[illegible]一定的[illegible]，便如[illegible]前进或躲闪，都可避开敌人的视线。如果真的躲避不及，那就只好[illegible]仗啦！

各位英雄们，抄家伙上吧！陷空岛五鼠之飞天鼠卢方的轻功、彻地鼠韩彰的土遁、穿山鼠徐庆的箭术、翻江鼠蒋平的潜水、锦毛鼠白玉堂的分身化影以及展昭湛卢宝剑的剑气等等，都将在游戏中有施展的空间。除了人物的主要技能之外，众人还将拥有如布雷、异容、喷烟、点穴等辅助技能，并且可以购置轰天雷、烟雾蛋、化尸丸等辅助道具。为了让玩家熟悉五鼠各自不同的技能，游戏特别设置了10个训练关卡，供玩家慢慢练习。游戏中有很多特殊情况，都需要五鼠的配合才能完成。根据现实中的地理环境，制作组特别绘制了多种战场环境，如山寨高台、郊野深潭、邪教地牢等等，让五鼠的飞天轻功、潜水技能、穿山箭术等技艺得以展现。

此外，为了在游戏中重现北宋汴梁京城的繁荣景象，制作组还特意参考了“清明上河图”中所绘的街景市集。从历史上名震一时的开封府，到汴梁著名的景观如繁塔寺、铁塔寺、州桥、吏户礼兵刑工六部等等代表性建筑，都将栩栩如生地展现在上百屏（11×11，共121屏）的豪华场景中。

本月欧美精彩游戏上市预览

Aug 2001

红色抵抗运动（Red Faction）

游戏类型：[illegible]
类似游戏：[illegible]
制作发行：Volition Inc/THQ

取材于[illegible]的成名影片《[illegible]》，内容[illegible]不断地杀戮[illegible]敌人[illegible]游戏的[illegible]剩下了良好的杀戮感。

冷血杀手指数 ★★★★

超新星（Stars! Supernova）

游戏类型：策略
类似游戏：[illegible]
制作发行：Mare Crisium/To Be Determined

[illegible]

运筹帷幄指数 ★★★☆

起源（Cultures）

游戏类型：策略
类似游戏：工人物语IV
制作发行：Funatics Development/GT Software

拥有策略游戏的一切元素，却又想以色彩、画面突出重围，个性化方面比较欠缺，与《工人物语4》实在太像了，好在，游戏画面不是很拥挤。

茹毛饮血指数 ★★★☆

绿色贝雷帽（Green Berets）

游戏类型：策略
类似游戏：[illegible]
制作发行：Talon Soft

专业制作策略游戏的Talon公司，也开始赶时髦开发最热门的小型战术游戏了。[illegible]游戏背景选择了政局动荡的东南亚丛林国家。

追逐潮流指数 ★★★★☆

亚特兰蒂斯：失落物语（Atlantis: The Lost Tales）

游戏类型：冒险
类似游戏：[illegible]
制作发行：Cryo Interactive/Interplay

97年发行的一个承袭传统风格的冒险游戏，不知为何时隔4年又推出了加强版。说实话，这个系列始终云山雾罩，从来搞不清是哪个是哪个的续集或资料片。

失而复得指数 ★★★

7日

冰球2001典藏版（Classics–NHL 2001）

游戏类型：运动
类似游戏：冰球2001
制作发行：EA Sports

按时间来推算，应该快出2002版了，却偏偏又出了一个典藏版。此版改进了画面、人工智能、球员资料等多个方面。从好的方面去想，2002版也许会有质的飞跃；从坏的方面想，推出典藏版多半是为了再捞一把。

无人喝彩指数 ★★★★☆

9日

毁灭公爵之物种灭绝（Duke Nukem: Endangered Species）

游戏类型：运动
类似游戏：[illegible]
制作发行：Action Forms Ltd/GodGames

请别惊讶，这确实是款运动类游戏。一个嗜好狩猎的毁灭公爵，他的目标是制造物种灭绝。不知道《永远的毁灭公爵》是不是最难产的游戏，至少连E3都已经放弃了。

不务正业指数 ★★★☆

15日

征　服（Conquest）

游戏类型：即时策略
类似游戏：帝国时代II
制作发行：Fever Pitch/JBI

虫洞理论在科学上还只是假设，但却不影响它在众多科幻电影和游戏中大行其道。游戏画面非常细腻的，不过未必能胜过《帝国》。

异想天开指数 ★★★★

本月欧美精彩游戏上市预览

Aug 2001



真实战争（Real War）

20日

真实战争指数 ★★★★



北欧神话黄金版

20日

信心膨胀指数 ★★★★☆



疯狂橄榄球 2002（Madden NFL 2002）

类似游戏：疯狂橄榄球 2001

制作发行：EA Sports

21日

疯狂指数 ★★★★☆



潜艇指挥官：海狼（Sub Command: Seawolf-Akula-688(I)）

制作发行：Electronic Arts

21日

物以稀贵指数 ★★★★



M4 装甲战争（M4 Armored Clash）

类似游戏：（Steel Beasts）

制作发行：Wizard Works

28日

简单就是美指数 ★★★☆



光芒之池（Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor）

游戏类型：角色扮演

制作发行：Stormfront Studios/UBI

28日

使用了第3版的AD&D规则，3D画面极其华丽，光这些听着就已经怦然心动了，就怕跳票的光阴，又会使无限期待变成了一声叹息。

倍受期待指数 ★★★★★



商业帝国（Trade Empires）

游戏类型：策略

类似游戏：帝国时代

制作发行：Frog City/Eidos

31日

以19世纪为背景，发展国家经济，直至成为庞大的商业贸易帝国。然而游戏中的中国却是以商朝的面目出现，不知道是因为老外的知识贫乏还是又在搞鬼？弄不好，又是一款被封杀的游戏。

前途未卜指数 ★★★★



地牢围攻（Dungeon Siege）

类似游戏：博德之门

制作发行：Gas Powered Games/Microsoft

31日

言而有信指数 ★★★☆



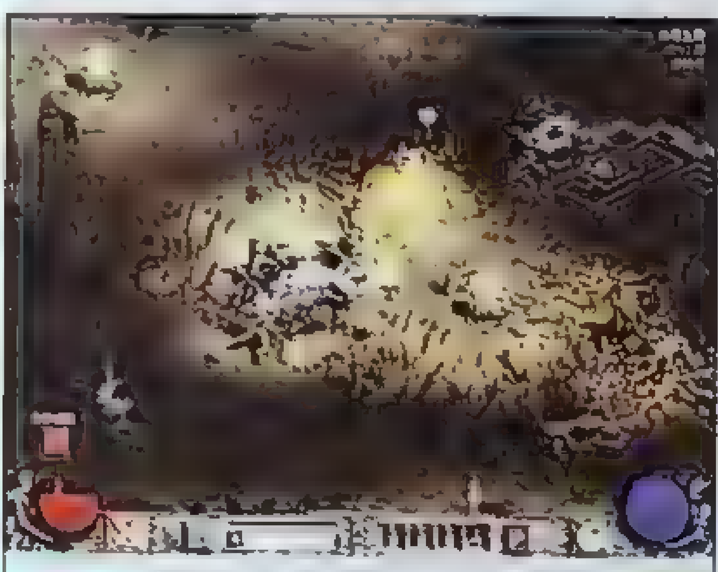


未完成的使命

暗黑破坏神 II 毁灭之王

文·编辑 / 游骑兵

话说《暗黑破坏神 II》中我们的英雄在地狱之砧上砸碎了灵魂之石，彻底消灭了恐惧之王和憎恨之王，不幸的是，随同那位被恶魔侵入的英雄前往魔境的佣人 Marious，却鬼使神差地拿到了那颗黄色的灵魂之石，使得毁灭之王 Baal 得以逃脱。故事的最后，Baal 追踪来到疯人院，杀死 Marious 夺走了灵魂之石。此后 Baal 前往北方蛮族的亚瑞特圣山，并且纠集了大量不死怪物围攻最后的堡垒哈洛加斯。要塞中的长老们牺牲了生命以法术封闭了堡垒，然而 Baal 已经调派了生物攻城车，形势岌岌可危。



左下角的怪物攻城车已经蓄势待发

彻底拯救这个世界的“第五章”故事、800x600 高分辨率、增强的物品合成及镶嵌系统、改良的角色及佣兵系统、两位新角色，这五大理由，想必会令所有曾经在“暗黑破坏神”的世界中奋战过的英雄们有些迫不及待地想要再次披挂上阵了。

此次 Blizzard 终于在 D2EX 中引入了 800x600 的分辨率模式，视野顿时开朗了许多，不过即使在笔者测试所用的 PII-744/384MB 的主机上，第五章中一些敌人蜂拥而至火球纷飞的时候也会感觉到画面滚卷速度有所下降，对于那些配置较低（PII-500/128MB 左右）的玩家，这个模式下进行游戏会常常感到延迟，因此 D2EX 中也可继续使用 640x480 模式。

为了改善原来透明地图居于画面中央对视线的影响，此次特别增加了微缩地图模式，将按比例缩小后的透明地图居于画面左上角或右上角，这可算是 D2EX 中非常体贴的设定。

如果新开始游戏，你还需要完成 1 至 4 章原始任务之后，才能进入新的第 5 章。在第 5 章中我们会看到壮观的冰原场景，以及全新绘制的各种怪物。游戏仍保持了正作中图像及音效的表现水准，当你刚刚走出哈洛加斯堡垒时，只见遍地死尸，残存的蛮族战士还在奋力阻挡怪物的侵入，巨大的生物攻城车不断投射冰、火、毒元素的弹丸，大量的强力怪物涌来，悲壮的音乐骤然急促，无论是视觉上还是音乐音效上，第 5 章都给人以强烈的震撼。

D2 中的物品体系尽管与第一作相比丰富了许多，但经过玩家们长时间的收集比较之后发现，原本耀目的全新绿色套装、镶嵌装备系统及赫拉迪姆方块（Horadric Cube）合成系统都没有什么特别的份量，蓝色魔法装备和暗金装备仍是包容有最强装备的系统，这不由得令人对前者由追崇转而唾弃了。

有鉴于此，D2EX 特别加强了镶嵌系统的内容，除了原本五个品质级别的五种宝石（Gems）之外，还加入了珠宝（Jewel）及字面功能更为丰富、嵌入步骤更有讲究的符文（Rune）系统。珠宝与宝石差不多，但是它不能像宝石那样合成升级，且它镶嵌在武器、防具上的效果是一致的。

当你在游戏中获得了各种符文之后，可以如宝石一样直接嵌入到插孔装备中，获得

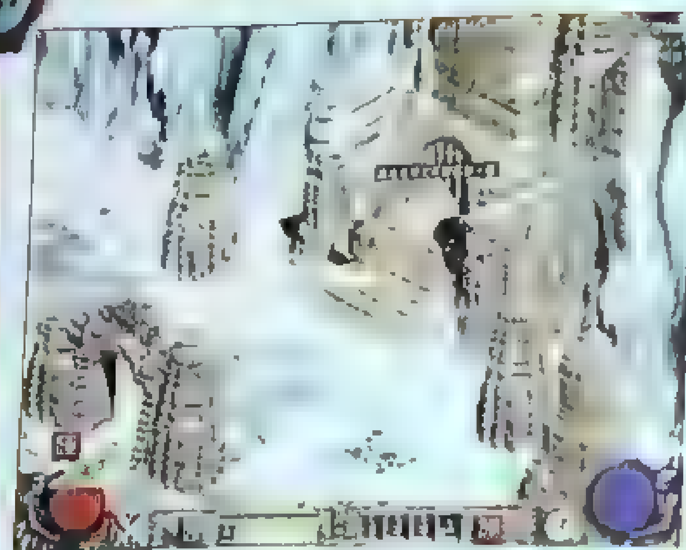


冰原上还真是蛮壮观的

符文上所书写的附加能力。不过符文系统最大的魅力，则在于各种符文如果按照特定的顺序嵌入，将会获得额外的效果（犹如集齐绿色套装所获得的附加效果一样）。至于如何得知各种符文的嵌入顺序，就要依赖游戏中除“城市传送”和“物品鉴定”之外的第三种“知识卷轴”了。这个新系统的加入，使玩家需要收集拥有足够插孔的装备、必要的符文以及符文的配方，这些工作又得令人好好忙上一段时间了。

为了进一步激励玩家，D2EX 的第 5 章中若完成拉苏克交给你的第一个任务，玩家将获得在任意一件装备上钻一个插孔的报答，试想如果完成




就要踏上最后的关卡了

了三个难度级别的游戏，你就拥有比三个插孔的机会，这样的话，你就可以在绿色套装或暗金装备上最多打上三个插孔，或者在已经有三个插孔的灰色装备上多打出一个，天哪

我相信全新能力的装备体系会随着D2EX而出现。

相比之下，D2EX引入的一个独立装备体系"无形装备"（Ethereal）就普通得多了。无形装备的典型特点是损坏后就无法修理，当然，这种装备的另一个特点就是装备后角色外形没有改变。试想一个全身装备无形装备的人，看起来就像什么装备都没有的菜鸟，而那些PKer若来拣便宜，嘿嘿……无形装备的能力与蓝色魔法装备等同，而为了改善其无法修理的弊病，一些无形装备会拥有"30秒内修复1点耐久度"这样的属性，若使用得当，这些无形装备就可以自己修复自己，时刻保持完好。另外，若能善加利用为装备钻孔的机会及"永不磨损"的符文，好用的无形装备也不是那么容易就香消玉殒的。



D2EX的物品体系中还多了一个"护符"（Charm）系列，这些护符无法装备，但只要鉴定后随身携带放在物品栏中即可发挥相应的功效，通常是可以提升角色的属性能力。这

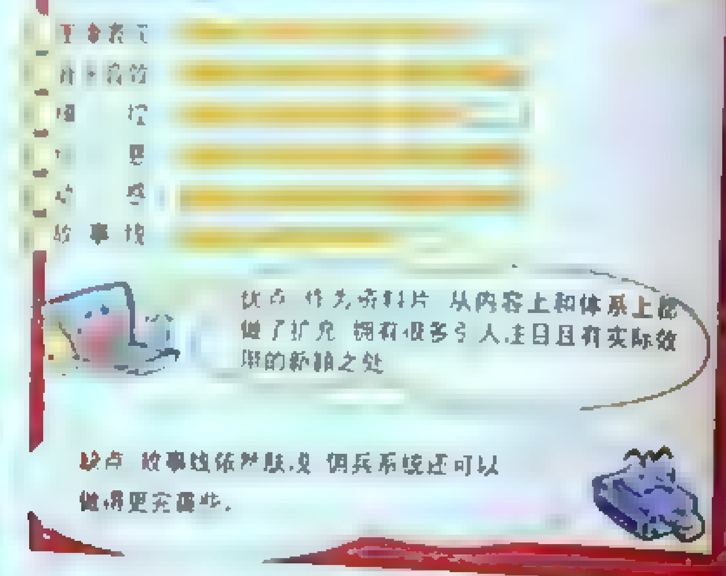
[illegible]


死到临头的Baal会放些小怪物来添乱

兵装备武器及盔、甲、靴等防具，大大提高了佣兵的作战能力。另外即使佣兵在战斗中阵亡，你也可以回到营地向其中的佣兵首领请求复活，佣兵的能力及装备都不会损失。当然，佣兵级别越高，复活所需的费用就越高。

虽然D2EX在各方面的改进都很令人惊喜，但在佣兵系统上则仍有较为明显的遗漏，比如无法设定佣兵的战斗倾向是主动攻击、被动防守还是护卫主角，佣兵只会一味地打杀，最后被击毙，这实在是让人又气又恼。

最后提一提D2EX中新增的刺客及德鲁伊教徒这两位角色。基本上刺客是单打独斗型的角色，拥有较强的物理攻击能力，可以学会忍术，另外还有施放各种陷阱的能力。德鲁伊教徒则是召唤型的角色，拥有较强的群体元素攻击能力，可以变身，另外还可以召唤大


[illegible]

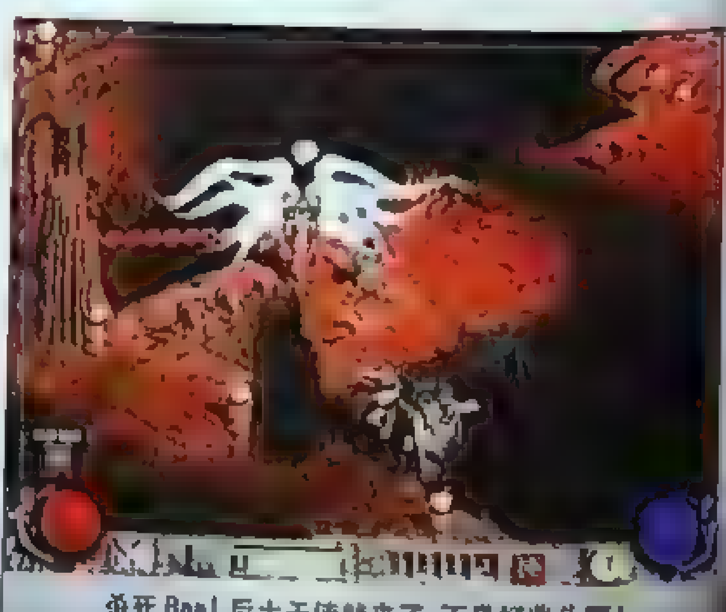
官方网站 www.blizzard.com/diablo2exp

优点：作为资料片，从内容上和体系上都做了扩充，拥有很多引人注目且有实际效用的新颖之处

缺点：故事线依然肤浅，佣兵系统还可以做得更完善些。

量生物辅助作战。通过长时间的战斗比较，感觉刺客玩起来鼠标会比较受苦（要不停地点击），不像德鲁伊教徒那样可以凭空召唤出乌鸦、狼群和灰熊，而其用于回复生命的"食尸藤"（Carrion Vine）和终极的"末日风暴"（Armageddon）也使德鲁伊教徒在后期的战斗过程轻松了许多。

击倒了毁灭之王，大天使又飘然而至，在祝贺你消灭了这个恶魔之后，他也告诫你赶快离开，因为他要将被侵染的世界之石摧毁，以免地狱的力量将它变成另一个据点。然而这个举动的后果，是无法准确预料的 ■


杀死Baal后大天使就来了，不是好兆头啊！



三国志Ⅷ

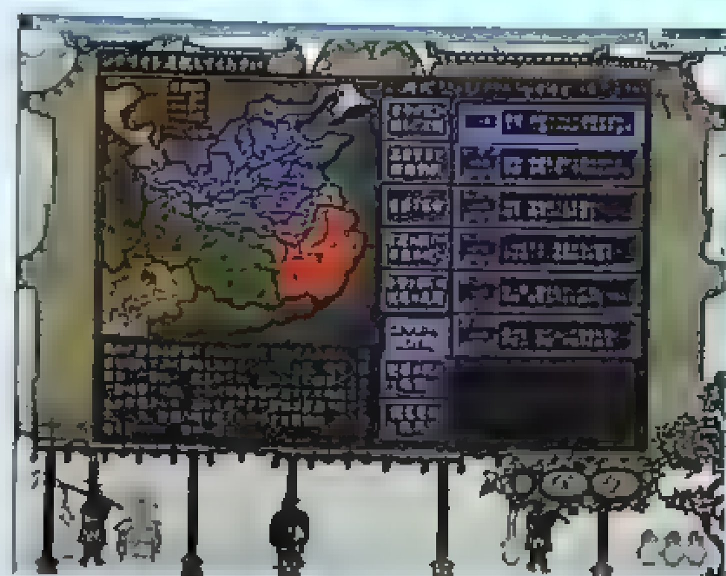
文／赤军　编辑／东东

从《岚世纪》、《太阁立志传Ⅳ》到《三国志Ⅶ》，游戏名门光荣在新世纪连续扔下几颗重磅炸弹，雄风重振。当初《三国志Ⅶ》给人的印象是华丽、精致，但不够大气，很多人都推测那是"三国志"系列转型的一个试验品，因此把目光都转移到已经放出风声——"正在制作中"的第八代产品。现在这款万众瞩目的游戏终于出台了，带给大家的究竟是欣喜若狂，还是失望遗憾呢……实在也很难说。


眩目的单挑画面，新意却并不很多

声光表现更上一层楼

画面和音乐的优美是不必说了，在这方面，光荣的每款游戏都在进步。片头的三维动画简直酷毙了，并且许多人像都经过了重绘甚至重新设计，比如郭嘉、吕布、马超、曹操等等（虽然部分人像的设计有点……关羽的脸还是不够红，张飞不够黑，诸葛亮更象一个妖人了）。但是，如果仅从与前代的比较来看（虽然七、八代相隔时间不长），恐怕还不足以使


从184到234一共51年，就有51个时期

玩家大开眼界。城市画面很是精致，但因为内政选项，以及人材搜索都隐含在画面中，所以感觉不如上代的大气。野战和攻城画面合而为一，不再象前代似的用一员武将代表整个军队，虽然绘功有很大的进步，但直观上仍给人留下军队和城池都太小、不够宏大的遗憾。

游戏系统偏离主旨

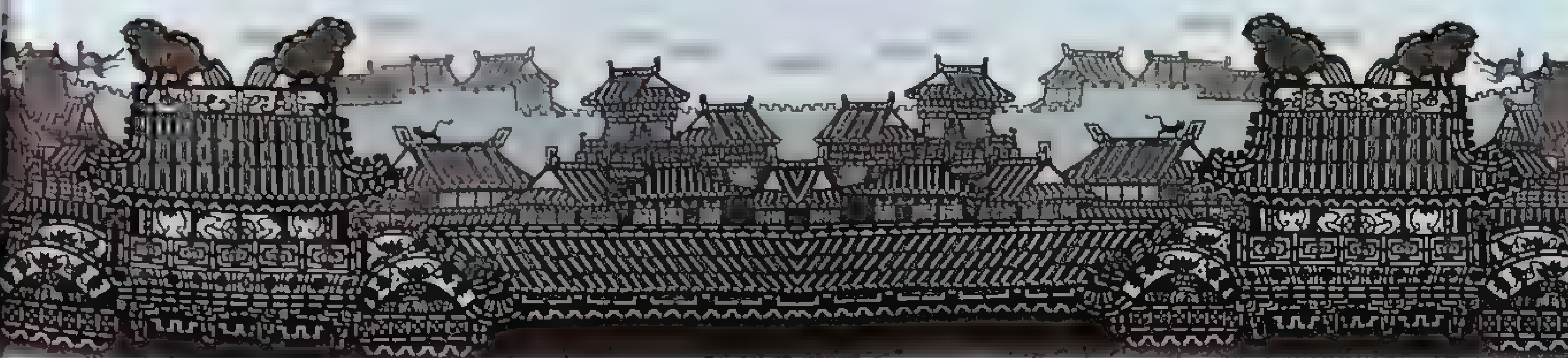
游戏性方面，八代继承了上代的个人独立性和时代丰富性，但是就总体来看，似有偏离主旨之嫌。取消了固定时期的限制，每个年代就是一个时期，开始游戏后，还有非常精彩的对时局的介绍动画。但是其实许多年代间，尤其是三国建立以后，没有太大区别嘛，何必每年都做呢？

人物间的关系做得更加复杂，设计了"好敌手"甚至"义兄弟"的关系，武将还可能娶妻。但是，且不说义兄弟在《三国演义》中只有刘、关、张，不存在普遍性，这样复杂的设计使游戏者要花太多时间——而不是心思——在和他人交往上，使得SLG真正应该体现的战略、战役层次的比重下降。况且，外交方面只增加了一个"联合军"的设计，虽然这个设计很好，但外交系统在复杂程度上反而不如前几代。战略方面的新架构也让人很不舒服，战役层次又过于复杂和耗时，就使得游戏有点重点不明，本末倒置。

战略层次，每三个月才可以发布一次人事、军事和外交指令（竟然取消了训练士兵的指令），其它时间都是在搞内政，并且向某处出兵失败以后，只要仍有兵马和未行动武将，


城市画面更加漂亮了，但多少有点小家子气

还可以二次甚至数次进攻——想想看，某个财大气粗的敌人一次发一百万大军杀来或不可怕，可是他分两三次连续进攻，其间你没有重新整备军队和物资的机会，那是多么窝火！战役方面，基本架构和上代相同，但是武将特殊技的成功概率很低——除非等级上四，并且敌人是傻瓜。特殊攻击成功，效果是普通攻击的两到四倍，如果失败，损伤还不到普通攻





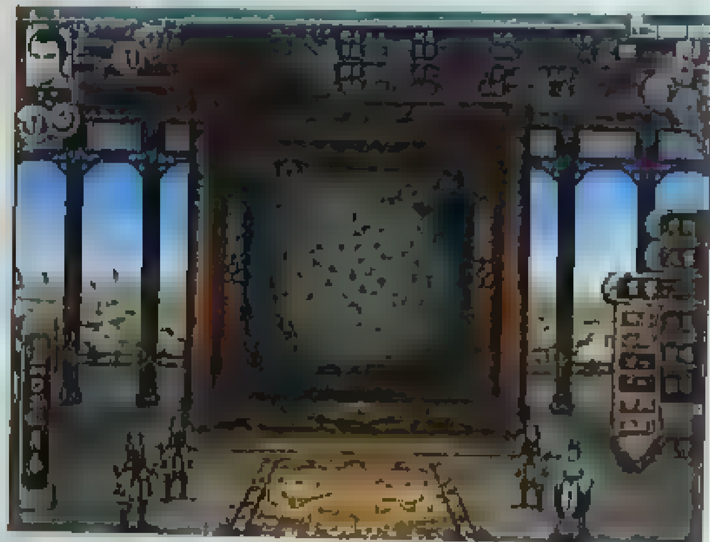


背景和局势的介绍，还是蛮有意思的

击的三成。这种设计真是玩得不爽

人物参数略有瑕疵

人物参数的设计也有点奇怪。首先，和上代一样，没有设定"统御"，而只设定了"战斗"值，战争的胜负主要靠"战斗"，其次是"智力"，结果又让一批无脑野蛮人占了上风。其次，许多人物的属性值简直匪夷所思：曹操的初始武力竟然只有 68……天哪，这就是曾经横槊冲锋的魏武帝吗?！而不知道为什么那么看得起张既张德容——你认识他吗？曹操阵营里并不起眼的一个人物——上来就政治 92，甚至高于荀攸。而黄皓的政治力比董卓高也实在诡异——光荣似乎习惯把"内政力"



扮演君主或者武将，战略画面的视角是不同的

[illegible] 升到 100 [illegible] 67 [illegible] 70 [illegible] 83

[illegible]

婚姻系统大失众望

前面说到娶妻问题，这是广大玩家[illegible]



创造一个怎样新武将才好呢？

待的设计，哈！但是等到真正上手玩，却大失所望。娶妻的对象，只能是一些非武将的女人，比如大乔、小乔、蔡琰、貂蝉等，以及一些生造的什么翠兰啊，小玉啊……许多玩家都想把自己的女友做进游戏，双双闯荡乱世，可是即使是女武将和主人公关系发展到最高级"敬爱"，也不过只能结为"义兄弟"而已。为什么这样设计？就象"信长的野望"系列中，姬样做了姬武将后就再也不能出嫁了。其实程序设计上应该不存在难点，就让她可以结婚又



攻城[illegible]七代

[illegible]老五啊！可是如[illegible]

[illegible]《三国志Ⅷ》多少有点让人失[illegible]，有不足内容。内容方面[illegible]，虽然架构比较宏大，设计了许多有趣的细节，但是没有继承七代的精华，却继续发展了七代的糟粕。比如，单挑的设计，还不如前作，并且删去了《三国志Ⅶ》里大受好评的宝物和景观搜集系统，以及南北斗评比系统、比武和文学大会等，真不知道设计者是怎么想的。不过光荣的系列产品已经习惯于丢弃前代的好传统，大家也都司空见惯了。

总之，《三国志Ⅷ》在 SLG 的大家庭中，还算是款不错的游戏，但是不能算是真正的珍品，甚至在光荣的历史策略模拟游戏大家庭中，也不是一流货色。估计最多打通两遍，就可以把它请出硬盘了，比起可以反复通关的《三国志Ⅲ》和《三国志Ⅳ》来，可真是差远了！■

出品公司	光荣
国内发行	未定
发行版本	1 CD / Win9X、WinME、Win2K
类　　型	策略[ST]
最低配置	P200/48MB/、4 速光驱、400M 硬盘
推荐配置	PII333/64MB（Win9X） 96M（WinME、Win2K）
3D 加速卡	不支持
3D 声效卡	不支持
多人游戏	支持
控　　制	鼠标＋键盘
出品日期	2001.6
官方网站	www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/san8

画面表现
音乐音效
操控
创意
策略性

优点：画面精美，音乐动听，人物性格复杂，关系多样，各种有趣的细节设定很多。

缺点：重点不清，架构松散。





融入那种优雅的感觉中

永远的伊苏Ⅱ

文／紫月草　编辑／游骑兵

"伊苏"这个名字、在大陆附近流传的古文书中
也不时的登场哦。
具有"魔法"这种不可思议的力量
以及白银色光辉的金属造成的极度繁荣的国家。
可是古代王国"伊苏"的名字在
某个时期、从历史之中消失了身影。
一直到了现在
也许还存在于某个地方只是我们不知道。

轻轻吹拂过草原的凉风
轻柔的摇动着大树的树梢。
从风中传来的声音
似乎可以听到有人在说些什么。
从大树的根部、散发出了银色的光芒。
那个不可思议的声音
已经再也听不到了……

全球累计销量突破 240 万套　日式 ARPG 的 NO.1

"伊苏"系列开始于 15 年前，那个时候的游戏玩家热情高涨，厂商们推出的游戏也是游戏气氛越来越惊心动魄、故事越来越庞大、难度越来越高、系统越来越复杂……而 FALCOM 公司在这样的情况下却反其道而行之，打出了"困难和繁复并不是游戏的真正乐趣所在"这样的口号，向玩家们提倡"玩轻松明快而充满美感的游戏才是真正的享受"。为实证这一主张而推出的作品，便是 1987 年 6 月在 PC-88 主机上登场的初代《伊苏》。当时，游戏以一句"愈难愈好是最危险的心态"的广告词成功颠覆了传统游戏的形态，获得了日本该年度的最佳游戏企划奖，并被人称为日本现代 RPG（角色扮演游戏）的鼻祖。

第二年 4 月，FALCOM 随即发行了《伊苏》的续篇，掀起了凌驾前作的热潮，继续维持《伊苏》系列旺盛的人气。1989 年 7 月、1993 年 12 月和 1995 年 12 月，FALCOM 又继续推出了这个系列的Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ代。1998 年，FALCOM 发行了以《伊苏Ⅰ》为蓝本的 PC 版游戏《永远的伊苏》日文 Windows95 版本，延续了《伊苏》"优雅的概念"，重新改版成个人电脑专用游戏。

15 年来，"伊苏"系列先后在 PC-88 主机、世嘉 MD、超级任天堂、PC Engine、世嘉土星等多平台上登台演出，在全球累计销量突破 240 万套。而《永远的伊苏Ⅱ》自从去年年底在日本发售以来，至今也有了 10 万余套的销量（在日本普通 PC 游戏的常规销量仅在 1 万套左右）。应该说，FALCOM 制作的"伊苏"系列与"勇者斗恶龙"、"最终幻想"、"光明力量"等系列一样，都是游戏史上璀灿的明星。

莉莉娅

两位女神

亚特鲁·克里斯汀

当英雄胜利时，惯例出现的是情侣的爱的告白

千年之前，当双月临空，"伊苏"这个国度诞生了。两位伊苏女神，开始授予人们"黑珍珠"之力。人们得到了大地、力量、光明、时间、智能与心。但，从这一天起，在这个国度里，光与暗也同时降临。还记得吗？那种"优雅"的感觉，随风摇曳的花草树木、洒落大草原上的流云之影、闪耀着粼粼波光的清澈水面、打开门扉时透进来的灿烂阳光……一切一切将穿越时空再度唤起你的记忆。火红的头发、明亮的双眸，热情与诚实兼具的少年亚特鲁·克里斯汀，将带领你再次进入美丽的伊苏国度，展开一段唯美的旅程！

游戏中，玩家将扮演红发少年亚特鲁。昏迷的亚特鲁在两名女神的保护下，来到了美丽的小村兰斯，遇到了少女莉莉娅。亚特鲁的使命是将前作的 6 本《伊苏之书》返还到神官手中，而新的冒险也就此展开。从和那六个神官的对话中得到一个恐怖的预言：魔王已经复活。亚特鲁必须用自己的力量，前往已被魔物占据的萨尔蒙神殿，这个神殿大概正是作为艾斯塔里亚历史见证的唯一正统的遗迹。与传说是魔物建造的达姆之塔相比，它的历史更加久远，它庄严地矗立在巴丘·巴迪特的边缘，体现了古代人民高超的技术水平。原本这个神殿是伊苏的创建者——两位月之女神的女儿——的宫殿。亚特鲁历尽千难万险终于来到了萨尔蒙神殿，杀死了从一代起就一直和他作对的神秘的身穿黑斗篷的男子，最后英勇的冒险家亚特鲁解救了两位女神，进入伊苏王国的中枢，当他打开最后一道大门的时候，魔王也正在里面等着他……

当战斗胜利后，快乐的人们围了过来，将亚特鲁围在中间。莉莉娅也绯红着面孔，对亚特鲁喃喃倾诉着心中的话。在《永远的伊苏》中曾经被亚特鲁救助过的女神菲娜重新回到大家身边，她对亚特鲁深情的凝望着，最亡的



泪水从面颊慢慢滑落……亚特鲁站在菲娜的身边，虽有千言万语却无从说起，最后，还只是轻轻唤了声"菲娜……"也许，对于不熟悉《永远的伊苏》的玩家来说，菲娜和亚特鲁之间的"道是无声胜有声"有些让人无法共鸣，而对我我这样长期支持"伊苏"系列的老玩家，当我在最终的结尾 ENDING 出现时看到那两位女神的展开双翼的绝美 CG 时，真的是恨不得一把鼻涕一把眼泪的。最后，我要告诉大家的是，这个游戏如果通关一次之后，在二次通关的时候情节会略有不同哦！

华丽的游戏画面和优雅的动画过场

一进入游戏，古朴的背景，配合以轻柔的音乐，再加上作为鼠标的羽毛笔在屏幕上划过所造成的闪星效果，那种感觉就象是坐在一个摇曳着碧绿色水草的鱼缸前一样的静谧与安详。游戏开篇的动画将沉重、压抑、明快、激烈、浪漫、优美这几种截然不同的感觉完美地揉和在了一起，让人马上进入了一个被完美塑造的虚拟世界。进入游戏后唯美的人物设计不用多说，其流畅的操作更让我爱不释手，大家可以稍微减低一点背景音乐的音量，把音效的音量开大一些。不是说音乐不好听，而是那细致入微的音效实在是更胜一筹。人物走在泥地上、草地上、石地上、雪地上的声音都不相同，粗粗算来，光脚步声的音效就有不下七八种之多。其它风声、雨声、鸟鸣声……反而给人以非常清新静谧的感觉。

《永远的伊苏 II》操作简单，几乎只用方向键就可进行游戏，或者，你愿意一只鼠标行天下也可以。在冒险故事及战斗画面部分，游戏皆采用俯视角，免除画面切换所带来的无谓等待时间。整个游戏进行节奏非常明快，只要装备好武器、防具，就可直接冲撞敌人，这种简单的战斗方式，就是十年前发售时造成轰动话题的主因。而艾斯塔里亚那比绝对挑剔还更挑剔的精致画面，更让人有艾斯塔里亚空气吻上肌肤的感觉。

[illegible]……大战"后的平静生活，[illegible]乐，实在是回味无穷，[illegible]美的句号。

特殊的冒险日志以及别出心裁的小设计

在《永远的伊苏 II》这个游戏中有 98 个 NPC 和 53 种怪物。且慢！不要夸奖我，我可没有一个个地去数，在游戏的"冒险日志"这一栏里有全角色和全怪物一览，这是要你在游戏中去完成的。令我欣赏的也就是如此，每一个 NPC，包括说"啊，你这个红头发的家伙，给我滚出去！"或者仅仅是"ZZZ……"的角色竟然都有一段简单的传记！更过分的是，当主人公使用变身法术以后，还可以和战场上的每一个怪物交谈，在熔岩洞穴里，我就遇到过一个说："啊啊，好热啊，不过也要好好工作"的可爱的牛头怪。

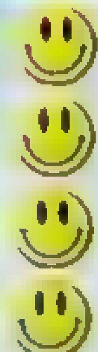
此外，亚特鲁身上的苹果、梨子、药草啊都可以送人，若你送给一个人很多东西之后，对方对你的好感度就会提高。随着好感度不同，也会透露不同的情报，某些人物好感度到一定程度后也会赠送东西给亚特鲁。另外，好感度够高的话，就可以在"吉祥物"中选择该人物！什么？怎么调出"吉祥物"菜单？只要在进入游戏后，点开菜单的"选项"，再点选"其他"，就可选择"吉祥物"挂在游戏屏幕上了！怎么样，对你喜欢的女孩子，就多多的赠送礼物吧，这样就可以时时刻刻看着她啦……

登峰造极的背景音乐以及《伊苏天空神殿》全四卷原创动画

作为"伊苏"系列一贯最有特色的 BGM，时而高亢，时而悲壮，时而宁静，随着[illegible]音效，片头动画[illegible]"To Make The End of Battle"配[illegible]，[illegible] 10 多年来未曾[illegible]。此外，游戏的豪华[illegible] SPECIAL COLLECTION CD [illegible]伊苏 MIDI 全曲集，[illegible] MOVIE 集，收录了"To Make The End of Battle"、"Lilia ~English version"、"伊苏永远的旋律"以及"Endless History"等 MTV，其中的伊苏桌面集包含了伊苏最新壁纸、屏保、时钟，图标以及伊苏乐曲集（FM 音源版 /JPEG）。

《伊苏天空神殿》全 4 卷的独创动画版（OVA），共有 120 分钟，2 张 VCD。据说，就凭借这个，《永远的伊苏 II》在日本就销售了 10 万余套（日本的动画片是 DVD 版），甚至很多没有 DVD 的玩家也都买了藏着。藉由《失乐园》、《世界的尽头》、《彷徨的迷走》、《随波逐流的宿命》这 4 卷的独创动画，完整讲述了"伊苏"系列的故事。■

英文名称：Ys2Eternal
出品公司：Falcon
国内发行：新天地互动多媒体
发行版本：2 CD / Win9X
类　　型：角色扮演［RP］
最低配置：PII200/32MB
推荐配置：-
3D 加速卡：不支持
3D 声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：键盘 鼠标，摇杆
出品日期：2000. 12（日文）/2001. 7（中文）
官方网站：www.falcom.com



图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
故事线

优点：图像音乐表现优异，豪华版内容丰富。

缺点：每关 boss 略难，情节稍短。



挑战舒马赫

一级方程式大奖赛

文 / 王博　编辑 / 游骑兵

或许你今生今世也无缘与舒马赫一决高下，但 F1 电脑游戏却可以实现你心中的梦想！

1998 年，法国 UbiSoft 公司与英国威廉姆斯车队合作研发了《F1 大奖赛》，极高的拟真度和逼真的画面使这一赛车游戏达到了前所未有的高度，1999 年，《F1 大奖赛》的续作——《摩纳哥大奖赛》进一步丰富了前作的优点，巩固了这个游戏系列的品牌。2001 年，全新的《一级方程式大奖赛》（F1 Racing Championship，下文简称 F1RC）终于摆到全球各地软件连锁店的货架上。它有着更为逼真的赛道环境及物理效应、更贴切的操纵感以及更刺激的事故场面，只差玩家身能嗅到轮胎散发的焦糊味儿了。F1RC 中赛车的物理效应异常真实，不论是侧滑失速还是转向不足，抑或是轮胎碾过"路肩"的震动感都被模拟得维妙维肖，或许你还会看到舒马赫赛车失控、撞断双腿的恐怖一幕！

越来越多的 F1 车手喜欢在赛前玩 F1 模拟游戏，因为 F1 模拟游戏的拟真度越来越高

游戏中，F1 的赛车模型被搭建得非常精确，法拉利、麦克拉伦、威廉姆斯以及乔丹在外型上会有微小的差别。轮胎很生动，你会清晰地分辨出哪是固特异牌，哪是石桥牌。F1 的车身反光也很漂亮，碳纤维的质感很到位，要知道，F1 可不是用钢板制造的。此外，你会清晰地看到"自己的双手"正稳稳地把着方向盘，食指还在灵巧地拨换档位。不过，游戏中赛车场的远景几乎没有经过雾化处理，因此空间感稍显不足。在 F1RC 中，驾驶角度可以说是所有赛车游戏中最多的，既有驾驶舱内的低视角，也有 2 层楼高的高视角，不熟悉赛道的玩家这次可有大显身手的机会了。此外，游戏还设有尾部视角，玩家可以从容观察后面的对手，如果舒马赫恰好准备超车，突然来个切线阻挡怎么样？



需要指出的是，键盘玩家在这个游戏中恐怕不会得到流畅的操纵感，由于游戏对左右方向键和油门键的判断很敏感，因此玩家很难恰如其分地掌控油门并切入最佳行驶路线，甚至还可能因加油不当致使赛车甩尾。与此相反的是，刹车键倒很顺手，赛车会以最高效率制动，决不会出现轮胎锁死的现象。至于手动换档嘛，游戏中舒马赫所用赛车的档位达到 7 个！上下档要一气呵成，想超过舒马赫吗？刻苦练习吧！



既然是赛车，事故总是免不了的，游戏中的事故现场碎片漫天、油迹遍地、烟雾弥漫、狼狈不堪，车辆底盘与地面剧烈摩擦迸发出劈里啪啦的火星，好生吓人。如果碰撞剧烈，轮胎会凌空飞出几十米！但愿不要砸死观众。如果你的赛车不幸滑到沙坑里，游戏允许你挣扎着开出来，你会看到前轮卷起的石子溅在车身表面，一切都被刻划得惟妙惟肖，不过，F1 毕竟不是越野吉普，还是离沙坑远点儿吧。值得一提的是，赛车在弯道处和沙坑里留下的胎印会一直保留到比赛结束，这给人一种很强的真实感。需要提醒你的是，F1 车头的定风翼很脆弱，而车尾却很坚固，不要试图撞击前面的对手，既使舒马赫刚刚超过你也不要干这种蠢事，那无异于以卵击石。游戏还设有雨天赛事，这恰巧是舒马赫的强项。湿地赛要求的不仅是技术，更要求耐心。水花飞溅，迷雾重重，能见度降至最低，在这种恶劣的天候下比赛，重要的不是比谁开得多快，而是等待对手犯错误。

在我听来，发动机的噪音恰恰是一种"音乐"，我不理解的是，为什么有些玩家在玩赛车游戏时将摇滚乐打开

F1RC 的音效可以概括为迷人的"噪音"，F1 专用的 V-10 引擎所发出的尖锐啸声是如此激动人心，换档声铿锵有力，仿佛齿轮在猛烈地咬合。转弯时轮胎吱吱作响，仿佛玩家正承受着剧烈的过载、赛车随时会因巨大的离心力而被甩出！不过，游戏中音效的体积感稍显不足，声音听上去轻飘飘的，缺乏大马力引擎那种雄浑有力的气势。

游戏对电脑配置的要求比较高，不过为精良的游戏多花些银子还是值得的，俗话说：有钱不花，留着干啥？存在银行里也没几个利息。此外，如果你选择高难度模式，强力建议你选购一套力回馈方向盘，因为键盘的油门和刹车都不是矢量的，想追上舒马赫无异于天方夜谭。而使用方向盘就大为不同了，那种顺畅真实的感觉与键盘相比简直是天壤之别，力感恰到好处，抖动震憾人心，对健身还



有好处呢。

游戏的菜单界面设计很新颖，不愧是[illegible]国游戏，布局、造型和色调都颇有品位，[illegible]玩家在点上按钮时会有种爱不释手的[illegible]。不过，游戏片头实属一般，美术师显然过于钟情于 3D 动画，其实玩家想看的是真实的赛车、真实的事故和真实的舒马赫，假的东西做得再华丽，也毕竟是假的。

任何一名有资格参加 F1 大奖赛的车手都是世界车坛的顶尖高手，其实他们与舒马赫的水平只在毫厘之间，如果把他换到一个资金匮乏的小车队，他照样没戏

游戏模拟的是 1999 年的 F1 赛事。其中包括法拉利、麦克拉伦、威廉姆斯和贝纳通等知名车队，以及舒马赫、哈基宁、库特哈德、巴里切罗、爱尔文等众多高手，当然还有英雄迟暮的达蒙·希尔。按你自己的爱好选择车队和车手吧，但不要选择舒马赫，因为你还要留着他扮演你追逐的目标，不妨选择迪尼兹、宗塔或罗萨或等名不见经传的新人。和其他 F1 游戏相比，F1RC 新增马来西亚雪邦赛道，这可是所有 F1 赛道中最先进一条，弯道多样，速度奇高，一口气跑下来给人以行云流水之感。看来，我国的珠海在争取 F1 主办地的竞标中输给马来西亚绝不是偶然的，所幸的是，北京将修建一条更为先进的 F1 赛道，2 年后你也有机会到现场一睹舒马赫的风采。

游戏中比赛模式大致分为以下几种.

个人测试:不限时间，不限地点，练习练习再练习，一圈一圈又一圈。

计时赛：想知道自己与舒马赫的单圈成绩究竟差多少吗？选择这个游戏模式吧。

单场赛·你可以不必参加排位赛、练习赛和调试车辆而直接参赛，甚至还可以堂而皇之地将自己的出发设在舒马赫前面，哈哈。

大奖赛[illegible]F1[illegible]。

[illegible]计算，全年 16 站，每站 320[illegible] 5120[illegible] 10240[illegible]。

也许舒马赫经常会在网上玩赛车[illegible]只是在网上永远不会有人知道他就是舒马赫

F1RC 的网络模式包括 TCP/IP、IPX[illegible]线和调制解调器对战，[illegible]离的结局，谁胜谁负充满着悬念，不到黑白格旗挥舞，谁也不能说自己稳操胜券，沉浸于悬念之中实在是一种既很"悬"又很"玄"的感觉。告诉你一个窍门，联网对战或分屏对战时抄近道儿不算犯规，通常这种情况下会向犯规车手出示黑旗并强制罚停 10 秒，然而游戏中你尽可以为所欲为，必要时还可留做战胜舒马赫的法宝，可不要告诉别人哦。此外再告诉你一个隐患，如果你设置的比赛赛程较短，而自己的赛车又没有出现故障，千万不要进入维修站，否则游戏将判你弃权，以后的比赛你只有作壁上观的份儿了。

向舒马赫发起挑战！没那么容易！先问问你的心理素质是否过硬？

目睹红灯一个接一个亮起来，你是不是感到压力倍增？保持一个轻松愉快的心态吧，即便是参加真正的 F1 大赛，也不妨把它视为一场电脑游戏。比赛开始后的第一圈是最危险的，凝神静气、全神贯注，冲破拥挤的车流，避开危险的事故，你要趁其他车手尚未进入状态之际尽量使自己的名次前冲。不过，鲁莽不等同于勇敢，赛车比赛就是淘汰赛，任何一个小小的失误都可能导致"车毁人亡"！如果说第一圈需要勇敢，那么第二圈过后需要的就是耐心了。当然，事故总是免不了的，看着一辆接一辆赛车从身后鱼贯而过，那种痛苦的滋味实在难受，任何人都可能因此丧失比赛的动力。不过，奇迹总是存在的，坚持住，别放弃，继续"厚"着脸皮开下去，你会发现和你一样倒霉的车手迟早会陆续出现，说不定舒马赫[illegible]在其中，别犹豫，风[illegible]般地超过去，你也享受一把"幸灾乐祸"的快感。不过，胜利在望并不等于胜利到手，尤其当你暂时处在第一位时更是如此，因为你的前方不再有目标，而后面的舒马赫却穷追不舍，你能登上领奖台吗？你能战胜舒马赫吗？在胸前的口袋里揣上一面小镜子吧，为什么？为的是更清醒地认识自我。

说来说去，这不过是个电脑游戏而已，何必煞有介事？何必那么认真？重要的是愉悦身心、陶冶情操，游戏毕竟是一种娱乐，衷心祝大家在《一级方程式大奖赛》中向舒马赫发起的挑战能获得成功，再会。■

1999 年度 F1 大奖赛[illegible]最快圈速 摘自 FIA 国际汽联年度公报[illegible]供读者进行参照比较

[illegible]	[illegible]赛道	1 30 010
巴西	[illegible]赛道	1 17 092
圣马力诺	[illegible]赛道	1 25 973
摩纳哥	[illegible]赛道	1 19 730
西班牙	[illegible]赛道	1 20 262
加拿大	[illegible]赛道	1 18 213
法国	[illegible]赛道	1 14 929
英国	银石赛道	1 23 271
奥地利	A1 RING 赛道	1 12 878
德国	[illegible]赛道	1 41 838
匈牙利	匈牙[illegible]赛道	1 16 973
比利时	斯帕·[illegible]赛道	1 48 682
意大利	[illegible]赛道	1 25 139
欧洲	[illegible]格林赛道	1 18 561
马来西亚	雪邦赛道	1 39 688
日本	铃鹿赛道	1 36 293

英文名称：F1 Racing Championship
出品公司：UbiSoft
发行版本：1CD / Win9X
类　　型：运动[SP]
最低配置：PII266/16MB，8MB 显存
　　　　8 速光驱，200MB 硬盘
推荐配置：PIII550/128MB，32MB 显存
　　　　50 速光驱 600MB 硬盘
3D 加速卡：D3D
3D 声效卡：EAX
多人游戏：支持
控　　制：键盘 摇杆
官方网站：www.ubisoft.com

画　　像
音乐音效
操　　控
创　　意
拟 真 度

优点 使用 GPS 搭建了精确的赛道，加上细腻的赛车物理效应，带来无与伦比的真实感。

缺点 键盘的操纵难度过高，令普通玩家望而却步。

在黑暗的世界里战斗 在生化的阴影中突围

鬼屋魔影IV新的梦魇

文 / 大漠奇侠　编辑 / 游骑兵

有人说，"鬼屋魔影"是回来复仇的。的确，当 1992 年《鬼屋魔影》初一问世的时候，它便以独创的第三人称视角、恐怖、解谜、动作冒险相结合的游戏模式，大大增强了互动性和游戏性，使得迟暮的文字冒险游戏焕发了青春。以至于后来大红大紫的《生化危机》有大量的灵感都来自于它，包括固定视角的场景以及那些二维绘制的背景和 3D 构成的人物——当然更精髓的是利用人们的心理暗示制造惊怵的时刻。但是当《生化危机》在 PS 上诞生的时候，"鬼屋魔影"却因为其 93、95 年接连推出的续集受挫而消沉了下去。一走四年，直到 1999 年末，Infogrames 才选定了 Darkworks 小组进行续集的开发工作。将近两年的努力（其中跳票将近一年），《鬼屋魔影IV 新的梦魇》（一下简称 AID4）终于到了与我们见面的时刻。

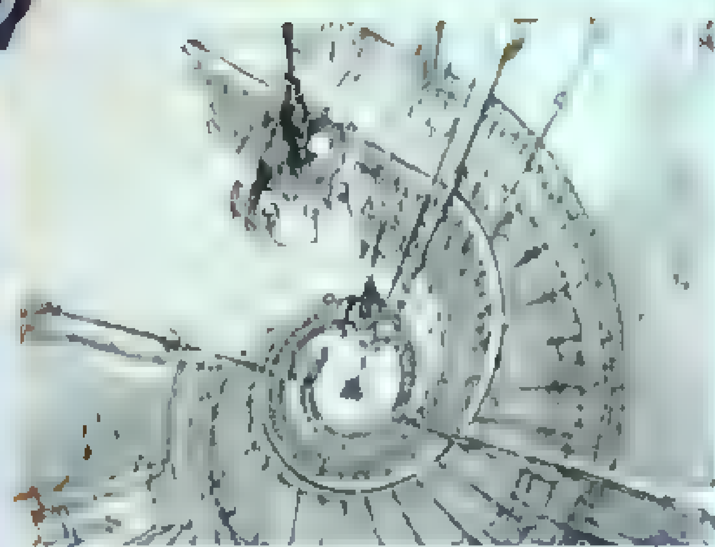
这次的鬼屋故事从两个方面展开，男主角 Edward Carnby 是鬼屋系列的经典人物了，这一次它要到影子岛去调查一个朋友 Charles Fiske 的离奇死亡。Fiske 死前一直在调查几块古印第安刻板，因此他的故事会比较多地围绕案件进行，大部分的时间都发生在一座庄园里。新加入的角色 Aline Cedrac 是波士顿大学的人类学教授，她要到这里来寻找多年未见的父亲，因此她的冒险将上多少遭遇恐怖是她父亲的[illegible]而作为一个人类学家，在印第安神庙的冒险会成为另一个侧重点

游戏里两个人的关系很象是《生化危机Ⅱ》中的里昂和克莱尔，他们在同样的环境中冒险，却聚少离多，各自调查自己的事情。但他们之间又有着强烈的互动关系，比如被 Carnby 打开的机关可以被 Aline 利用，而反之亦然。当然有时在同样的场景里，分配给各自的谜题又是不同的。所以当你用 Carnby 通关一次以后，你可能已经迫切地需要开始 Aline 的旅程了。因为两人的任务有着极大的不同，所以它没有"生化"里那样雷同的感觉，彼此互相补充，使故事更加完善。

[illegible]人不解的是，作为整个系列的主角，Carnby 的故事却显得简单和仓促，甚至没有多大的挑战性，虽然有后半段追击的情节，却没有"生化"那样丝丝入扣、高潮迭起的感觉，显得有些平淡无奇。

不过在惊怵效果的营造上，AID4 却是迫力十足。只要你置身其间，恐怖的气息就会扑面而来。当 Carnby 在树林边出场的时候，正是一个雷电交加的黑夜，你可以感受到末日般棵树后面的危机。为了营造逼真的环境，开发者们绘制了细致入微的背景图，在高分辨率下能够清楚地感觉到每块石头的质感，甚至看到地板上的反光。人物的描绘也十分圆润（如果你见过此系列的前[illegible]作，可能首先要被人物有限的多边形吓到），而且背景与人物之间的结合非常好，当 Carnby 在沼泽中前进的时候，看不出人物、水和背景之间有什么割裂感。相对来讲，移植的《生化危机》就大打折扣了。

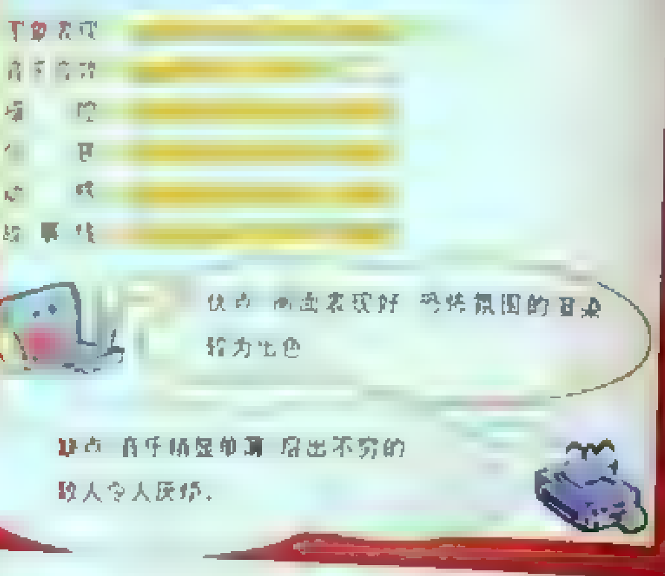
同时，逼真的动态光影保证了游戏里大多数的场景都出奇



的明暗，你需要用一部照射范围有限的手电筒去照亮它们，这不是《女巫布莱尔》里面摆设一样的电筒，从始至终它[illegible]险中去，甚至是解谜必不可少的道具。虽然这不是"鬼屋"的首创，可是比起《[illegible]》或者"女巫布莱尔"系列，它已经把电筒的作用推到了极至。而毛骨悚然的音乐在关键的时刻奏响，从另一方面考验人们的心脏。值得赞美的是，在氛围制造上"鬼屋"更多地利用了心理暗示作用，鲜血和尖叫不是滥用的，一切都以加速玩家的心跳为己任，可谓用心良苦。Darkworks 的初衷就是"唤醒玩家心里原始的恐惧"，这一点它们做得相当完美。

AID4 里充斥着各种僵尸和怪物。设计者显然有精心的安排，每个怪物都有自己鲜明的特点。有的怪物怕光，所以只要用手电筒照射就可以驱赶它，但是它并不走远，一旦你失去警惕，它会吐出长舌突然给你一击。由于游戏里提供的子弹并不多，所以以巧取胜是必[illegible] BC [illegible] AID4 [illegible] CG [illegible] AID4 [illegible] CG [illegible]开，这在 Aline 的情节里尤其严重[illegible]里的敌人层出不穷，一旦你回到[illegible]的房间，原先杀死的敌人又要重新出现。当你已经熟知了房间里哪里会有敌人的时候，杀敌变成了纯粹的力气活——你不再害怕，也不会有消灭敌人的快感，而急需解决的问题却还在消磨当中遥不可期。面对如此敌手，游戏在操作上也没有什么超越，除了急转身跑（双击后键），主角并没有什么躲避敌人的有效方法，在受到围攻的时候更是束手无策。还有一点就是，在许多 nVIDIA 的显卡上 Carnby 的帖图不能被正确地显示甚至没有帖图，而其他游戏人物却没有这个现象。正因为这些不足，使我们不能全身心地投入到惊悚中去。

[illegible]



看得出来，AID4 是耗费了很多心血的，但从总体效果上看仍然没有超越《生化危机》所到达的高度，这或许是经验不足的缘故。不过它仍然带给我们一些独有的创造，也绝对是这个夏天里最出色的恐怖动作冒险游戏。重要的也许不是超越什么，而是原汁原味的"鬼屋魅影"回来了！■



科技和魔法的对立

奥秘

文 / 苹果熟了　编辑 / 东东

洁白的云海之上，一艘豪华的飞艇缓缓驶来。艇中金碧辉煌，装饰奢华。乘客们品着美酒，玩着象棋，悠然自得。突然，两架鬼魅一般的战斗机钻出云层，向飞艇发动猛烈的攻击。转眼间，飞艇四处起火，严重受损，只能无助地向大地堕去……

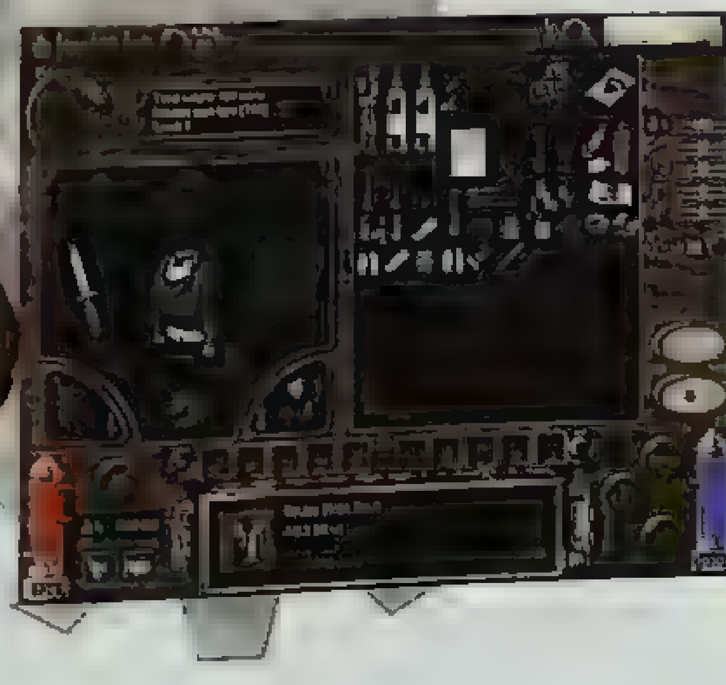
一段充满默片时代怀旧风格的动画展开了《奥秘》的序幕，画面上不断闪动的胶片划痕让人想起仓库中翻出的陈年拷贝，饰有花边的文字交代了故事背景，黑白画面渐渐转为彩色画面……作为这场可怕空难中唯一的幸存者，你必须直面眼前的陌生世界，找寻这起恐怖事件的真相。



《奥秘》开拓性地把 19 世纪的蒸汽机械（工业革命）时代和 14 世纪的剑与魔法时代结合在一起，创造了一个前所未有的诡异 RPG 世界。这个夹杂着中世纪风格、空想主义、未来主义等色彩的庞大世界，给人的感觉就是一个紊乱无序的时空隧道。



游戏原创主角人选有 12 名，但是估计大多数的玩家都会习惯性地选择"自创新人物"，当然还要冠以自己的大名。不过在创造角色前，你得弄清楚即将塑造出的角色所属种族，有人类（Human）、侏儒（Dwarf）、精灵（Elf）、地精（Gnome）、半食人魔（Half-Ogre）、半人类（Half-ling）、半精灵（Half-Elf）、半兽人（Half-Orc）一共八种可选。角色的属性设置方面更是复杂，诸如智力、力量、意志力、魅力、速度、健康、抵抗力等等十余种，与种族有很大关系。譬如半兽人（Half-Orc）的负重能力远远大于精灵（Elf），但是魅力值就比不上后者了。半食人魔（Half-Ogre）在受损奖分（Damage Bonus）上就胜过半人类（Half-ling）许多。男女的差别也很明显。在设定的最下一行，比一般同类游戏还多出了一项特别备注（significant background），在这里可以为角色加上五花八门的特性，例如曾受军训、奴隶出身、疯狂医生、性格内向、坚韧强硬等等……不同的特征会改变你的属性值。



如果说人物设定让你闻到"博德之门"的气息，那么进入游戏后，暗褐色基调的画面会让你马上联想到另一款 RPG 巨著——"异尘余生"。的确，游戏所有的场景画面风格和"异尘余生"几乎完全一样，就在许多玩家亲切感油然而生的



同时，另一些人也对这种雷同现象发出了不满的声音，毕竟缺少创新的画面看起来并不是很让人满意。画面的 1/3 部分是控制界面，包括画面的上下两部分，这使得视野有些狭窄，对于使用 17 寸以下彩显的玩家来说几乎就是一场灾难。另一不足之处是许多场景十分近似，可能会让你有走迷宫的感觉，倘若因此而在一个地点重复转上几次，你也许就会当场抓狂……

与差强人意的画面表现不同，《奥秘》复杂的内容准会让你大为满意。游戏世界的十余个城市和集镇，居住着多达 300 余种 NPC，出



[illegible] NPC [illegible] 有感的 [illegible] 自 [illegible] 有 [illegible] 有 [illegible] 化，实在非常可惜。

[illegible] 乐。[illegible] 扣，通过 [illegible] 花作完 [illegible]

[illegible] PPG 的一款大作，[illegible] 98 年 4 月退出 Interplay [illegible] Tim Cain、Leonard Boyarsky [illegible] Jason Anderson，[illegible] 参与制作 [illegible]，新公司 Troika

没着 280 种以上的怪物。人物能力方面，除了前面提到的属性与技能外，还有 80 多种魔法、超过 56 种科学技术。单就科技而言，就包括化学（chem stry）、兵工学（gunsm thy）、爆炸学（explosives）、草药学（herbology）、机械学（mechanical）、治疗学（therapeutics）、锻冶学（smithy）和电力学（electric）。每个学科又分 7 个级别，每次升级都让你掌握一种新技术。如果拥有一些对应的原材料，就可以生产出所需的道具。例如 机械学用于生产工具，兵工学当然是制造枪炮的，草药学则能让你精炼出具有神效的药品。魔法系统包括 16 个派系，每派又分做 5 级，角色达到一定级别方能施展相应的魔法，与“暗黑破坏神”十分相似。有意思的是，游戏里魔法和科技是对立存

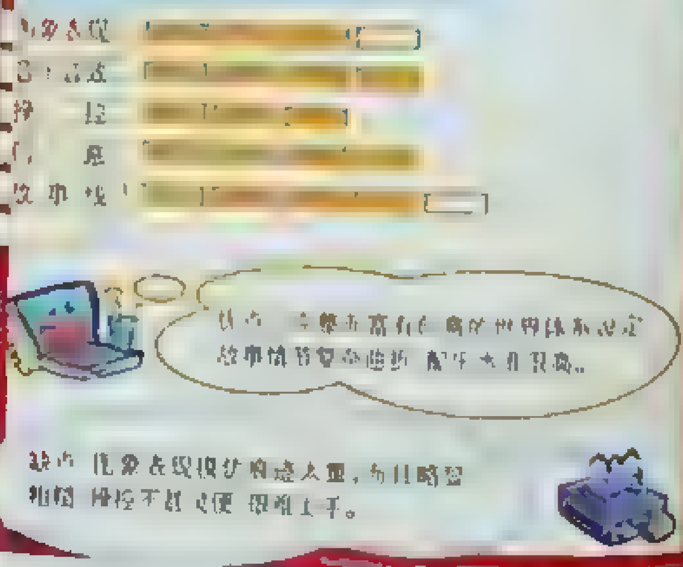


战斗方式分成即时制、回合制以及快速回合制，给玩家更多的选择。在各处可以搜寻装备和物品，齐全的装备栏和“暗黑破坏神”简直如出一辙。操控十分复杂，但默认的快捷键位配置略显不佳，因此上手需要较长的时间，更糟的是快捷键不能自己设定。精确的昼夜循环也直接影响角色的行动，例如战斗和偷盗在白天和夜晚就会有不同的表现。

游戏配乐堪称经典，序幕里缓下的背景音乐让人恍惚置身于气氛良怨的现场。其后，随着故事的发展和场景的变换，多种音乐风格也交替出现，有效的烘托了游戏气氛。唯一遗憾的是没有提供象 EAX、Dolby、A3D 等等声卡技术的应用选择。音效方面，真人配音值得称道，抑扬顿挫，个性分明，即使听不懂对话

Games 试图凭借他们的实力创造一种全新的 RPG 类型。不过游戏的复杂特性也决定了它只能是一款“阳春白雪”式的作品，唯有骨灰级的玩家才能品位个中滋味。■





英文名称 Arcanum Of Steamworks & Magick Obscura
Troika Games / Sierra
2 CD / Win9X、WinME、Win2K
策略［ST］
2001.7



千年战争

文 / 慕容小四　编辑 / 东东

千百年来，朝鲜半岛的文明一直是世界文明体系里一个古老而神秘的领域。即使是她的近邻中国，也对她的历史文化感到陌生和好奇。如今，已经成为游戏大国的韩国不断推出以朝鲜半岛历史为背景的电脑游戏，用这种先进而独特的方式让更多的人了解了古朝鲜的风风雨雨。《千年战争》就是其中的佳作之一。





三国争霸的历史背景

游戏的时间设定在公元一世纪前后，三个古国崛起在朝鲜半岛上，它们分别是南方的新罗、百济和北方的高句丽。三国势力不断壮大，大力扩张领土，从此硝烟四起，演出了一场互相征战、绵延千年的历史大戏。为了让大家更深入了解这段历史背景，游戏里每场战役之前都会有一段语音简报，辅之于详细的文字表述。在游戏过程中，会有许多突发性事件出现，各个角色象一般 RPG 游戏那样在地图上展开对话，引发故事情节。强大的故事性会让你觉得 即时战略的乐趣并不仅限于一次次重复的摧毁敌人这么单纯而已。

新奇独特的“英雄”设定

《千年战争》一共有 31 个单机任务，除了新罗、百济，高句丽三国平均每方 9 个关卡外，游戏另外安排了一个从松岳族发展而来的新兴势力，并且为之设计了 4 场战役。每一个国家所走的发展路线完全不同，任务当然也各不一样。各国皆有其历史所决定的独有能力：新罗擅长于魔法攻击，百济军团拥有最强的机动力，而高句丽部队则以重型武器见长。这些特色也赋予三国不同的作战方针。

游戏最吸引人的地方当属“英雄”概念的引入。所谓乱世多名将，时势造英雄，《千年战争》中，每方都会有一些杰出的将领（在古朝鲜，他们就相当于关羽张飞那样的英雄）陆续登场亮相。熟练运用他们的特殊能力是克敌制胜的关键所在。不同的英雄在不同的建筑物中产生，靠杀敌来获取经验值，并且象 RPG 里那样提升等级。只要在相应的建筑物中进行研究，他们就会拥有自己独有的魔法，譬如百济近肖古王的“眩晕术”能够俘虏敌军及其建筑物为我军使用，新罗元晓的“召唤金刚力士”可以唤出攻击力超强的巨人协助作战，高句丽道林的“闪电云魔法”能够在特定地区招来云，用闪电攻击云下的敌军。每一种特技都有超炫的精彩画面。所以，每研究出一项新的魔法，都非常的有成就感喔！另外，除非是剧情安排，一般的英雄如果阵亡，都可以在建筑物中经受治疗，死而复生。因此，尽管大胆地让你麾下的英雄们冲锋陷阵吧！





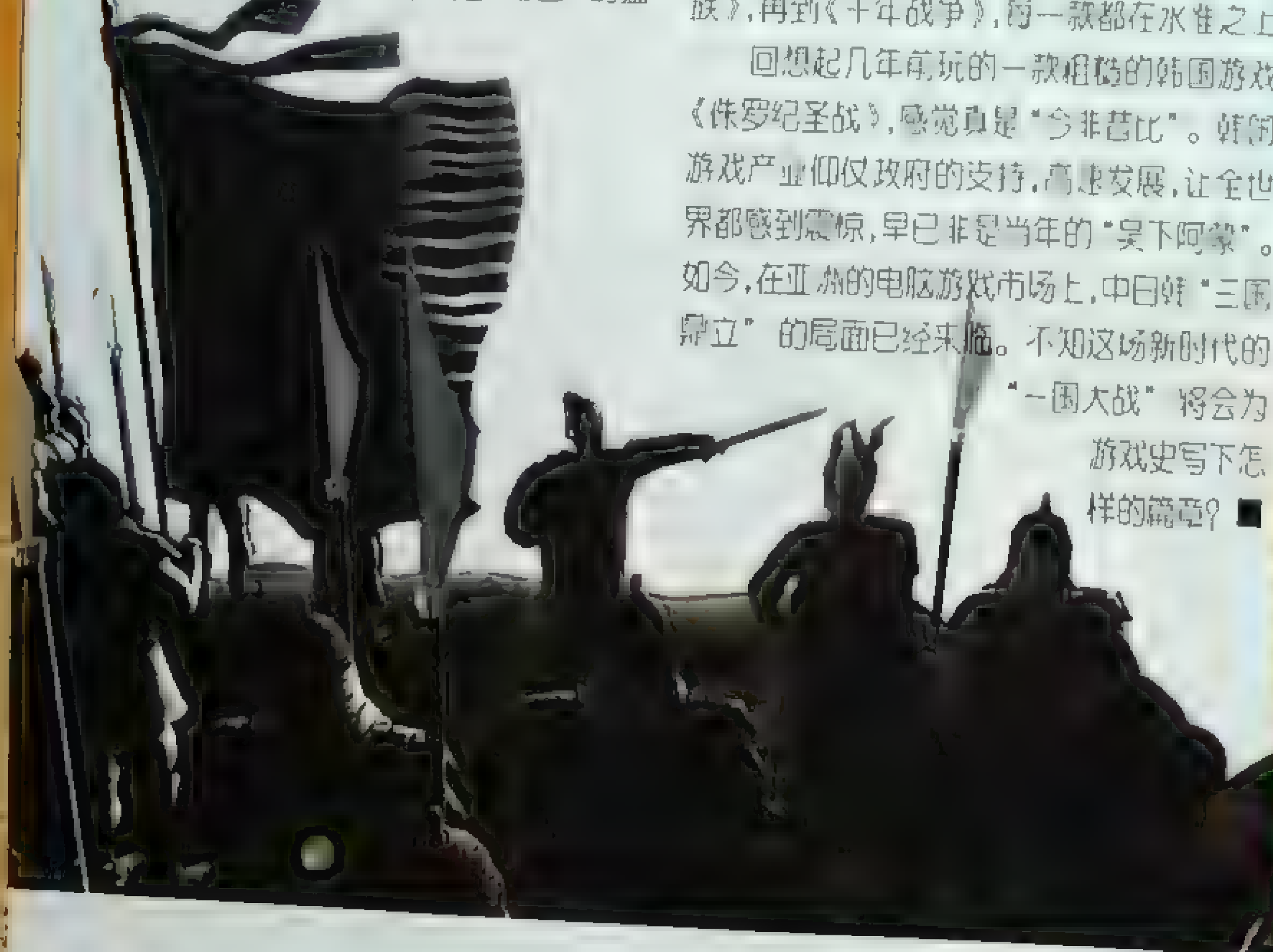

举足轻重的弓箭力量

玩过“帝国”的朋友都知道，高句丽的弓箭手是最强的弓箭系兵种之一，这是根据历史考证作出的科学设定。同样，在《千年战争》中，弓箭手也占据着非常重要的地位。特别是游戏初期，双箭、毒箭、火箭的研发显得十分的必要。双箭可以予敌更高的杀伤力，毒箭可使敌方因为中毒而不断丧失体能；如果用火箭对付建筑物和重型武器，则有事半功倍的效果。

说到弓箭武器研究，就得谈谈“商店”概念的引入。简单的说，就是玩家的武器研究完成后，并不能马上就装备部队，而必需先进入商店购买，才能用之于战斗。值得注意的是，因为箭支是有数量限制设定的，如果战前准备不充分，战斗时箭矢耗尽，强大的弓箭军团可就成了砧板之鱼肉了！

绝对“变态”的电脑对手

不管你是“星际”的高手，还是“帝国”的猛[illegible]AI[illegible]N[illegible]不行。坚持“脚[illegible]”[illegible]脑[illegible]！



差强人意的画面表现

对于一款陌生的游戏，玩家首要关注的肯定是其“面子”问题，而这恰恰是笔者对《千年战争》最不满意的地方。虽说各种[illegible]的特效和战争场面表现还算[illegible]宏大，然而过于雷同的建筑物设计和640x480的分辨率，用现今的眼光来看，不得不说它显得有些落后于时代。不过建筑和部队单位的外形还是比较美观的，动作形态也很丰富，多少弥补了一点低分辨率的不足。此外操控上也略嫌繁琐，需要较长的时间来掌握和熟悉。

近些年来引起笔者兴趣的电脑游戏里，“韩国制造”占了相当的比重，从《红月》到《龙族》，再到《千年战争》，每一款都在水准之上。

回想起几年前玩的一款粗糙的韩国游戏《侏罗纪圣战》，感觉真是“今非昔比”。韩国游戏产业仰仗政府的支持，高速发展，让全世界都感到震惊，早已非是当年的“吴下阿蒙”。如今，在亚洲的电脑游戏市场上，中日韩“三国鼎立”的局面已经来临。不知这场新时代的“三国大战”将会为游戏史写下怎样的篇章？■

史实小资料：朝鲜半岛的“三国时代”

[illegible]613年，高句丽[illegible]，并攻陷高句丽[illegible]，百济积聚起了[illegible]，接着新罗[illegible]。

[illegible]，并在和高句丽[illegible]文化经典。

在新[illegible]时，高句丽却[illegible]。公元612年，隋炀帝[illegible]大举进攻高句丽。高句丽将军乙支文德[illegible]工事，抵抗住炀帝的陆军和水军[illegible]，并在隋军撤退时尾随追击。在清川江进行的一次伏击，使隋军三十万人中只有2700人得以逃脱。

唐朝兴起后，唐太宗沿着辽河修筑了防御工事和墙垣，准备为入侵失败进行报复。公元644年、648年和655年，唐太宗三次远征高句丽，未有成果。

不久，新罗请求唐朝帮助它征服百济和高句丽。唐高宗决定与新罗结盟，先后发动了对百济和高句丽的战争。

660年，百济国王和王室成员被押解到长安。668年，高句丽的末代国王和20万名俘虏也被押往唐朝。唐朝任命了统治百济和高句丽的军事总督。唐帝国的领土要求此时已很明显，只是名义上统一了朝鲜的新罗于是决心与唐朝一战。

671年，新罗开始反抗唐朝统治的战斗，攻下了唐政府设在朝鲜半岛的都督府，并收复了全部百济领土。公元674年，唐军进犯新罗，遭到失败。尽管如此，唐朝仍不放弃对原来百济和高句丽领土的要求。直至735年，唐政府才承认大同江以南的领土属于新罗。于是，新罗成为拥有原来三国大部分领土和人民的统一国家。

出品公司	ESOFNET
国内发行	金山
发行版本	2 CD / Win9X、Win2K
类　　型	即时策略[ST]
最低配置	P166/32MB、16速光驱、250MB硬盘
3D加速卡	不支持
3D声效卡	不支持
多人游戏	支持
控　　制	鼠标+键盘
出品日期	2001 5
官方网站	http //game kingsoft net/product /1000years

优点 AI的智商有一定水准 “英雄”的设定颇有新意 故事情节丰富。

缺点 画面不够精致 音乐曲目太少 操控不便。



…侠客网上行

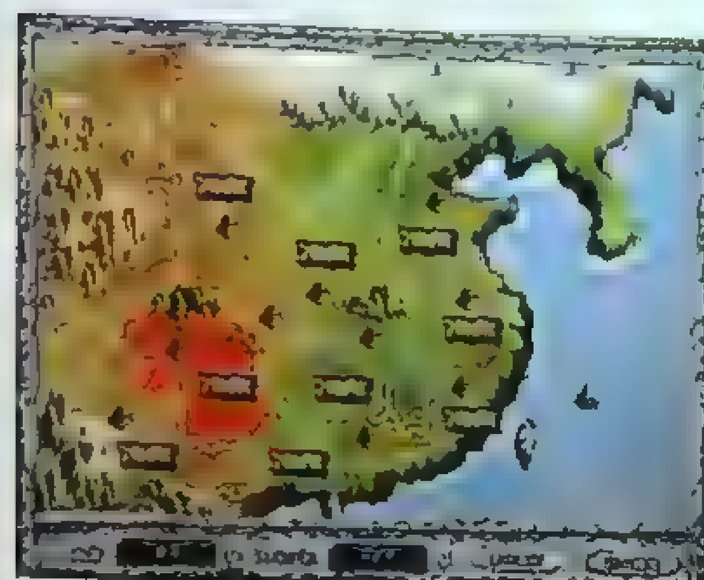
侠客行

文／释天　编辑／东东

入夏以来，国内网络游戏战场狼烟四起，“万王”、“网三”和“石器”等老牌势力威风不倒，《龙族》、《千年》、《红月》、《大法师》、《三国世纪》、《金庸 Online》等新生力量迅速崛起。在巨大的商机面前，大陆的游戏制作公司也不甘袖手观望。2001年6月，没有强大的舆论攻势，也没有密集的广告轰炸，一款由并不知名的“盘古”软件开发的武侠网络游戏《侠客行》悄然加入了这场厮杀正酣的群雄争霸。

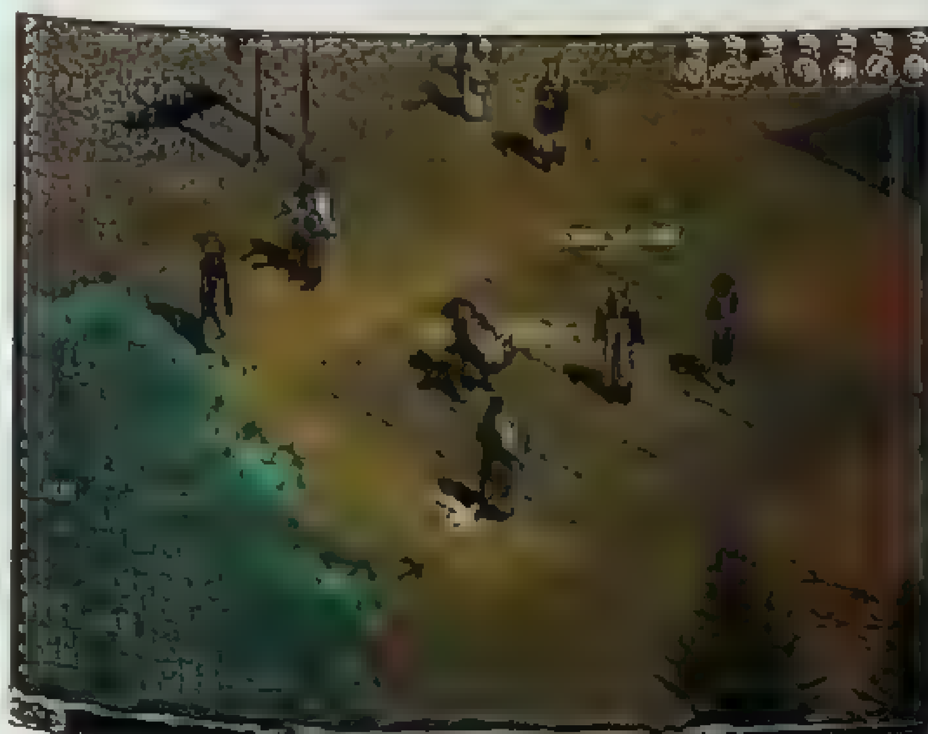
与浸透骑士魔法师文化的舶来游戏不同，在《侠客游》里是大家都熟悉亲切的中国武侠世界。很多朋友可能从游戏名称上推断《侠客行》一定是以金大侠的同名小说为背景，很遗憾！事实上，《侠客行》和那本著名的小说并没有任何直接的联系，游戏里也没有什么终极目标，如果一定要说有，那可能就是“活着”了，同样也不存在固定的主线情节——游戏由大量任务组成，玩家可以根据自身情况有选择性的完成。

虽然没有小说的故事支持，可游戏的文化内涵并不因此而空洞。相反，它跳出了武侠世界的小圈子，以更加博大精深的中国古代文化为游戏背景。在《侠客行》中，玩家不仅能接触到孙策、刘禅、苏轼、吴三桂等确实存在过的历史名人，还可能有幸参与唐伯虎追秋香、崔莺莺会张生等文学故事中出现的传奇情节。当然，金庸小说中的人物亦会出现，不过那只是大环境中的一小部分。



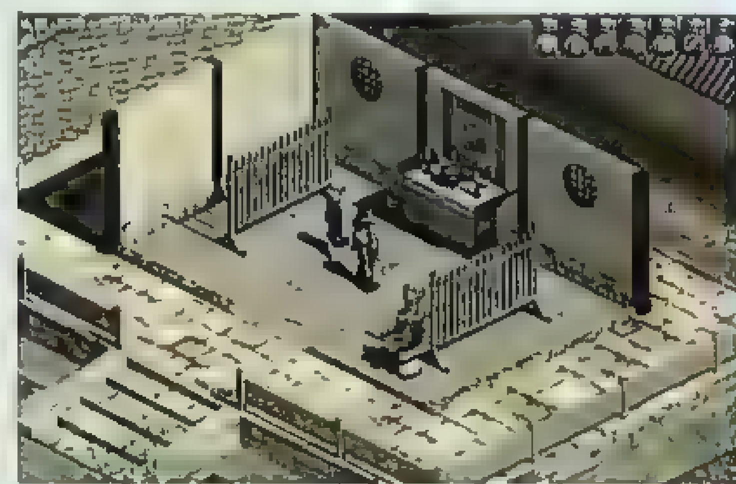
与庞大的文化背景相适应，《侠客行》没有使玩家的生活局限在武侠世界中，在择业问题上，诸位有着极大的自由度——你几乎可以选择中国古代任何一个行当营生，而不一定非要做武林高手。除了剑客、刀客、游侠以外，喜爱传统神秘文化的玩家可以扮演一名术士，包括驾驭雷电的电术士、火神庇佑的火术士；对于不愿涉足险恶江湖，甘心过着淡泊生活的玩家来说，成为烹饪美味的厨师、治病救人的药师、甚至辛勤耕作的农民都是非常不错的选择（不过，好象武侠小说里的高手高手高高手都伪装成农民的说）！

为了能让大家一登陆就能找到自己的好友，游戏还提供了一种叫“csICQ”的小工具，它的作用就如同我们都很熟悉的QQ。



《侠客行》在PK上有一些独特而有趣的设定。被PK者由于死亡，暂时处于透明状态（离复生还有十几秒钟），敌人无法再攻击到他，此时就可以赶紧捡起自己掉在地上的东西逃跑，然后吃补药复活，这就不算是死亡。而PK者很容易被机器警察（为什么不是衙役？）抓进恶人岛劳动改造：必须砍二十棵树才能离开，不过最快的离岛方法就是继续PK，抢走其他恶人身上的木头，哈哈。更妙的是，警察对这种黑吃黑是不会干涉的哦！

《侠客行》中所有的场景都是严格按照真实比例制作的。浓郁的中国风格的各类建筑使玩家的亲切感油然而生。大江南北的各地风俗人情也都准确体现。与宏大的虚拟世界相比，游戏音乐、音效略显单薄，长时间玩下来，有烦腻的感觉，希望制作公司能在日后的更新里对此加以改进，让《侠客行》更加出色和完美。■



出品公司	盘古软件
国内发行	星潮在线
发行版本	1 CD / Win9X Win2K
类　　型	在线游戏[OG]
最低配置	P200/32MB 8速光驱 750MB硬盘
3D加速卡	不支持
3D声效卡	不支持
多人游戏	支持
控　　制	鼠标+键盘
出品日期	2001 6
官方网站	games.cn tom com

图象表现　音乐音效　操控　创意　世界架构

优点 以中国传统文化为背景，令人感到亲切 职业设定多样化。

缺点 操控设定不够合理 音乐音效略显单薄。







让炮火来得更猛烈些

永远突袭

文·编辑 / 游骑兵

曾经在 2000 年一炮打红的《突袭》，在半年多之后也从善如流推出了扩展资料片《永远突袭》（Sudden Strike Forever）。这张资料片需要安装在原《突袭》主程序之上，此后在游戏选单中便会发现，除了原来的美国、苏联和德国的战役分别多了三个新任务之外，还多了英国的战役任务，据称这是由于来自英国的玩家对《突袭》热烈地关注和支持，促使游戏制作者特意加上了英国战役。

《永远突袭》对原游戏的显著改进，大多集中在对一些原本有所欠缺的地方进行的修订。比如原来战士们的武器或火炮打光了弹药之后，必须要有补给卡车方能进行弹药补充，有时明明有大量的弹药箱，没有补给卡车就只能干瞪眼，或者由于弹药箱空投和存放位置距离战位太远，补充弹药实在是非常不便。此次我们可以用卡车将弹药箱装车运到指定位置，而炮手在炮弹打光后也会自动从旁边的弹药箱中提取炮弹手动装填补充，而像狙击手、坦克这类消耗弹药较多的兵种单位，则可以直接点击弹药箱自行补充弹药。这样在一些深入敌后的任务中，我军将士就可以很痛快地利用敌人的弹药大打一场了。另外各单位的寻路能力也获得了显著提高。

即便像笔者这样在《突袭》中多次打出整个战斗不死一兵一卒战绩的"战斗狂人"，刚一进入《永远突袭》的战役任务也被来了个[illegible]，[illegible]人在[illegible]严重，[illegible]往往[illegible]藏在建筑中[illegible]，[illegible]近的[illegible]及人[illegible]。[illegible]军官带几个狙击手[illegible]，[illegible]不那么容易了，往往是你[illegible]，自己的位置就同时暴露，随即被不知从哪[illegible]飞来的炮弹炸个粉碎。要想全身而退，你就需要用更多的耐心去寻找较为安全的突破口。说起来扩展资料片往往会比正传要难上许多，看来《永远突袭》也不能免俗。





也许是为了进一步突出情报的重要性，《永远突袭》中的新战斗单位将军（General）可以使用双筒望远镜，在指定方向上获得更远的观察距离，只有善加利用这一新特性，方能在一些特别艰难的任务中过关斩将。



由于引入了英军在北非的战役及其它各国的新战役，因此游戏中我们将会看到新的沙漠战场及秋季战场。说来秋季虽然给人以枫叶飘落的遐想，不过战场上五彩斑斓实在是很难发现目标啊，我还是比较喜欢经典的夏季及冬季战场。

《永远突袭》除了带来 20 余个新的多人战斗任务及 30 余种新装备之外，它还特别提供了地图编辑器，供有心的玩家编制用于单人/多人战斗的战场，安排敌我装备的配置、补充部队出现的时机以及战斗的时间长短等等。有了这个工具，相信不久我们就能看到很多出自玩家手中的精彩战役了。

《永远突袭》基本上算是一个中规中矩的扩展资料片，添加了一些雷同的任务，加入了一些有用可用的单位，调整了原来游戏中不太完善的设定，当然，还提供了开放式的游戏发展工具。如果你是喜爱现代战争的策略玩家，《永远突袭》会让你领略更多的战斗考验，同时在你有兴趣的时候提供一个创造伟大战役的机会，从这个角度来说，《永远突袭》是值得收录到各位的光盘宝库中的。■

英文名称：Sudden Strike Forever
出品公司：Fireglow CDV
国内发行：未定
发行版本：1 CD / Win9X Win2K WinNT
（需安装原 SS 游戏主程序）
类 型：策略［ST］
最低配置：P233/32MB，4 速光驱，150MB 硬盘
（加在原 D2 所需空间上）
推荐配置：P400/128MB
3D 加速卡：不支持
3D 音效卡：不支持
多人游戏：支持
控 制：鼠标+键盘
出品日期：2001 6
官方网站：www.suddenstrike.com



图像表现
音乐音效
操 控
创 意
策 略 性

优点：改进了原作中的一些细节，附带了战场编辑器。

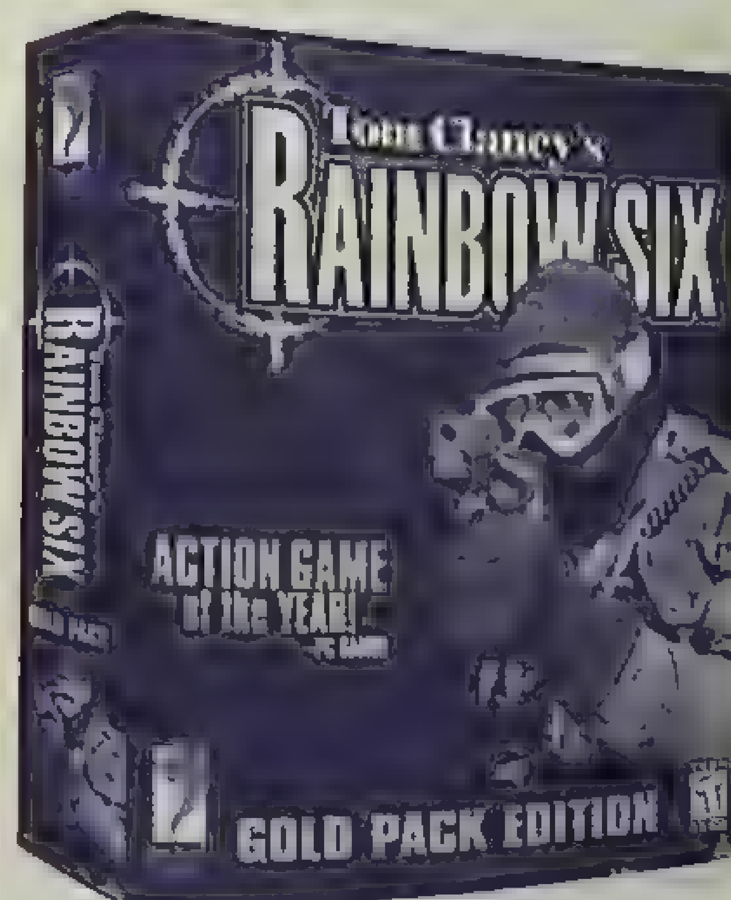
缺点：新东西不多，只是多了些高难度的任务。



虹彩追忆
彩虹六号系列 三周年回顾

文/黄诺 编辑/东东

当今的游戏界就和电影界一样，跟风现象十分严重。当某个题材特别热门的时候，各公司往往一拥而上，纷纷推出类似的产品，然而其中能让我们记住的名字却寥寥无几。1998 年前后的游戏市场可以说是即时策略游戏的天下，但事实上除了《星际争霸》等少数几个佼佼者之外，其余皆乏善可陈。而 1998 年之后，玩家们则更青睐于新兴的第一人称战术游戏。时至今日，让我们再次回顾当年的盛况，能让我们记忆犹新的名字依旧不多。



提到第一人称战术游戏的兴起，就不得不提电子艺界（Electronic Arts）1998 年初的一款作品《海豹特遣队》（SEAL Team）。尽管它并不完善，尽管它有各种各样的毛病，但无论如何它是第一款成功的战术游戏，而它的成功甚至起了煽动性的作用——从此取材于特种作战和特种部队的第一人称战术游戏由"独特而新奇的题材"一跃成为了主流游戏类型。至于玩家们熟悉的第一款此类游戏，大概要数 Zombie Interactive 在同年晚些时候推出的《特别行动》（Spec Ops）。这部以描写著名准军事部队"洛杉矶城市特警"的战术游戏以其严谨的风格赢得了广泛好评，迄今为止已发行了三部作品。但到了 1998 年底，《特别行动》已经不能算是最优秀的战术游戏了。这一称号此时已经让位给了另外两部游戏——Novalogic 的《三角洲特种部队》（Delta Force），以及 Red Storm 的《彩虹六号》（Tom Clancy's Rainbow 6）。前者后来被奉为军事部队野战题材的经典，而后者则毫无疑问地成了反恐怖题材街巷战的最佳之作。相比之下，《三角洲部队》更强调游戏的动作性和对抗性，而《彩虹六号》则在射击游戏中前所未有地引入了角色属性成分和更为浓厚的战术要素。正值《彩虹六号》系列发行三周年之季，让我们一同回顾这一系列在战术游戏这鼎盛的三年中所推出的一系列作品。

雨後初霽
彩虹六號
Tom Clancy's Rainbow Six

1998 年初，Red Storm 小组宣布了他们与当红军事题材作家汤姆·克兰西（Tom Clancy）合作推出一款反恐怖题材战术游戏《彩虹六号》的计划。汤姆·克兰西这个名字在西方畅销小说排行榜上出现的频率之高，以至于中国的读者随便到哪一家新华书店的外文原版书部去查一下，都能找到一两本他的作品。Red Storm 别出心裁地将这部游戏命名为 Tom Clancy's Rainbow Six——

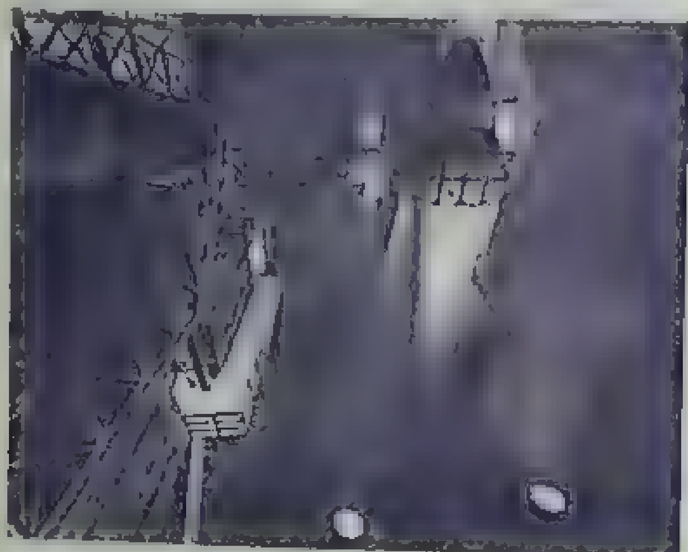


事实上在 1998 年之前，冠以人名的游戏作品仅有席德·梅尔的《文明》系列（Sid Meire's Civilization Series）一部。而 "Rainbow Six" 一词则援引自作者的同名小说系列。其中 "Rainbow" 是书中秘密反恐怖部队的名称，而 "Six" 在军语中代表了 "领导者" 的意思。

在当时看来，《彩虹六号》的卖点无非就两个：汤姆·克兰西的声名，以及将原作者独特的叙事方式带入游戏中的期待。因为在那个时候，战术游戏还远没有今天的主流地位，反恐怖题材在游戏界仍是一片未知领域，而 Red Storm 这家制作公司更是玩家们闻所未闻，也难怪当时的媒体以这样的心态期待这部作品了。

同年 9 月，《彩虹六号》正式搬上货架，此时我们才看到了它真正的价值。一时之间，无数玩家沉湎于游戏里昏暗的街巷中，乐此不彼地扮演着秘密反恐怖组织的顶尖队员，手持带灭声器的 MP5 蹲在门外等候突击命令……

《彩虹六号》为玩家们提供了多种游戏模式，包括大量的训练任务：从各种距离的射击训练，到障碍物穿越，单一人质营救到多人质营救，包括我能想象出



的反恐怖行动中可能出现的任何情况，当然还有比较完善的战役任务和多人游戏任务（这部分包括传统的死亡竞赛，团队死亡竞赛和合作模式）。游戏的单人任务模式提供了三种不同的游戏难度，难度越高，每个任务需要完成的目标越多，而同时允许的队员伤亡也越少。战役任务在故事线上基本上呈树状单线模式，因此玩家必须完成每一个任务才能更进一步，这在很大程度上提高了游戏难度。

《彩虹六号》最与众不同之处在于，整个游戏分为两大部分，计划制定和计划执行。在战役模式的前四个任务中，Red Storm 为玩家们提供了预先设计好的计划方案，玩家只需要按照方案执行即可完成任务。当然，假如你觉得这些计划不够完美，或者不合你的口味，也完全可以自己重新制定或修改。而在接下来的 12 个任务里，玩家就必须自己扮演指挥官的角色了。计划制定环节必然牵涉到游戏的故事线及游戏的角色属性部分。彩虹部队的队员们在领导力、枪法、自控能力、爆破技巧、潜行能力等方面都拥有各自的百分制评定，根据这些数据可以将他们区分为领导型，突击型，爆破型等各种专业人才，而分别适用于不同的场合。在后期的某些任务中，队伍将分散在多个地点同时执行任务，因此人手的调配成了指挥官必须认真考虑的问题。在选择出勤队员的同时，玩家还可以选择为他们配备不同的武器、护具和辅助装备。分别适用于城市、郊区和通用迷彩的防弹衣各有三种不同的防护等级，而防护越高的装备越容易在行动中发出噪音而暴露自己。另外各个小队的队长携带的心跳探测器也是玩家在行动中必须依赖的利器之一。选择了合适的队员和装备之后，玩家还必须为各个小组制定适当的行进路线和小组之间配合的时间及行动信号。游戏为玩家提供的三维路线计划界面是我所见过的最具专业风格，也是最酷的计划工具，以至于在一年之后当我读到祝佳音的游戏小说《当战



斗开始时》，跟前了由自主浮现出来的正是这个任务计划界面。这个界面为玩家提供了所有任务信息，包括可能和已知的恐怖分子的位置，任务目标的位置等等。玩家可以在这里用各种颜色的线条指定各小组的行进路线，以及采用何种行进方式、交火时的策略、行进速度等等。这一切在这个可自由旋转移动的三维透视图上有条不紊地表现出来，令计划设计非常容易实现。也非常直观，当然由于任务的复杂性和游戏的难度，要设计出一个真正可行的方案还是需要反复尝试的。

在确认了任务计划无误之后，玩家就可以开始执行这个计划了。计划的执行部分与通常的第一人称射击游戏非常类似，而在图形效果上，《彩虹六号》尽管无法与追求感官刺激的《雷神之锤》等相提并论，仍优于同期的《警察故事》等作品。这部游戏在重现人物动作和移动上尤为出色，它包括了大量独特的动作，皆采用当时在游戏界还不多见的动作捕捉方式制作出来。而在语音、背景音效和其他声音效果的表现上，《彩虹六号》也同样出众。这种视觉上和听觉上的临场感觉，恐怕是我所见过游戏中最



优秀的。唯一的缺陷大概就是游戏里鼠标的灵敏度太高，而在选项调节中无法改变鼠标的采样率，只能通过 Windows 自带的软件来调节，这对于不习惯于此的玩家略显不便。

在任务执行过程中，玩家可以亲自控制一支小队执行任务，而其他小队则完全按照计划行动。当然，玩家也可以在各队伍之间切换，在需要的时候分别控制几支小队，但除非队长阵亡，否则玩家无法扮演小队中的队员角色。各小队遵照计划安排，沿导航点向各自的目标推进，途中以惊人的效率消灭意外出现或顽抗的恐怖分子，或在预定地点防守，等待玩家下达统一行动的信号。只要计划得当，加上少许玩家的干预即可完成任务，进而完成整个游戏——至少从理论上说的确如此。

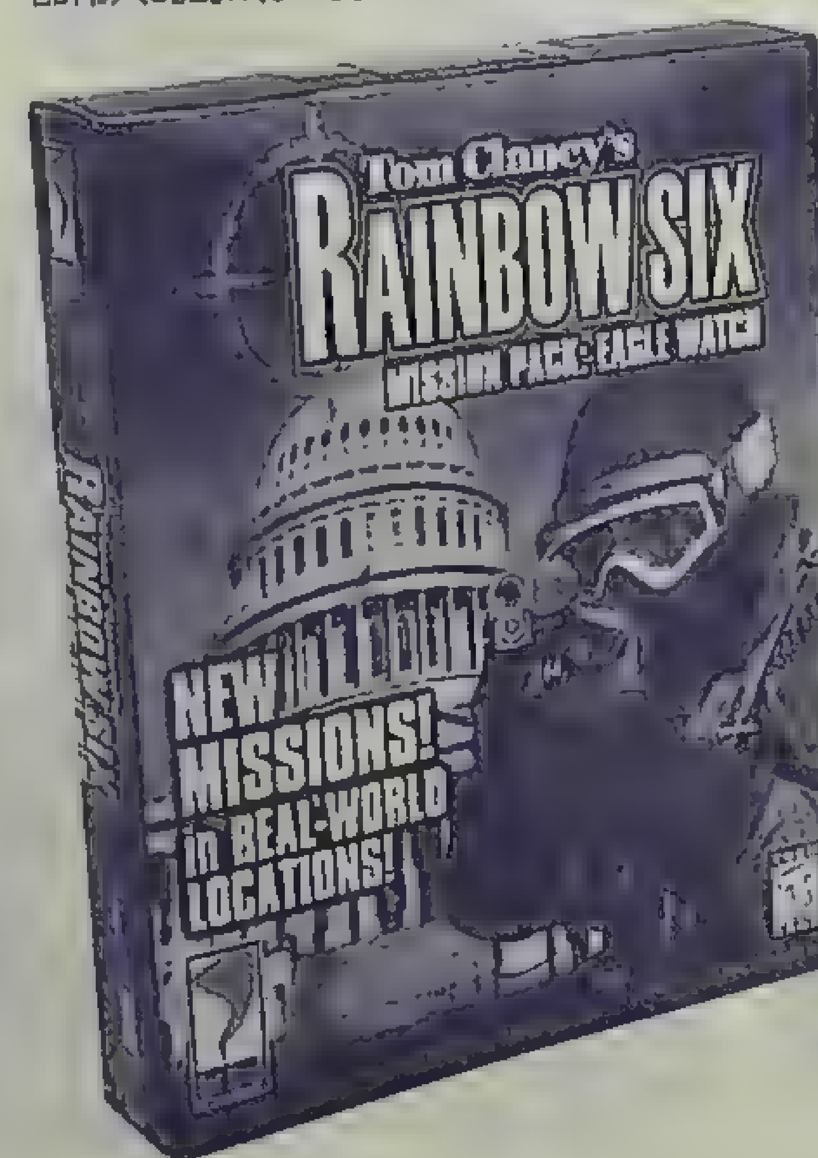
嗯，听上去一切都在控制之下，不是吗？是的，理论上如此，但事实上，《彩虹六号》的难度可以说接近 "Mission Impossible"。游戏巧妙地在现实主义与游戏娱乐性之间取得一个平衡，在某些特性上避开了可能令人乏味的真实化，而更注重游戏性。在行动中，战斗往往是迅速而猛烈的，一两颗子弹几乎就能决定大局，而敌人的 AI 之精确令人怀疑这里所有的恐怖分子都患有精神分裂症。他们会在即使只有极微小异样的情况下就毫不犹豫地开枪射击。而在这款游戏中，手雷的杀伤范围大约为 2 英尺——当然，在大多数游戏里手雷的伤害也仅仅只能波及 5~10 英尺或更小的范围，而非现实中的 30 英尺以上。

毫无疑问，绝大多数玩家在任务计划和行动中都会一次又一次地犯错误。我们可能要花费一整星期的时间来完善我们的计划，这甚至让我们觉得《彩虹六号》本身可能更适合于归类为解谜游戏而非射击游戏——至少在某种程度上，它的确具备了相当的解谜要素。但是另一方面，玩家还必须亲自参与作战，毕竟电脑 AI 在扮演己方队员时的表现并不尽如人意。假如想要降低伤亡人数，你

可能得重复一个任务多达 20~40 次，无论如何在游戏的大部分时间里我们都是非常恼火而沮丧，但奇怪的是这并不令人感到乏味。而这样的难度还是在照顾了娱乐性的前提下形成的，假如《彩虹六号》的世界完全按照真实世界而构造，那么游戏难度真的要达到令人发指的程度了。

《彩虹六号》的多人游戏支持，基本上相当于允许多人队伍进行单人模式的任务，这令任务执行过程中的合作和反应时间上都比单人游戏要优秀得多，当然另一方面也必须忍受网络延迟的阻碍。而传统的死亡竞赛模式在这种拟真度极高的游戏里更是令人手心出汗，因为在这里只要一枚精准的子弹就能让你在游戏剩下的时间里无所事事。《彩虹六号》的重复可玩性主要体现在完成任务方式的多样化，而非游戏本身的合作性或对抗性上。也许也正因为如此，在早期的网战中《彩虹六号》的风头明显拼不过《三角洲部队》。

时隔三年之后，也许我们现在可以公允的评判《彩虹六号》的价值。尽管它总体难度非常高，往往令玩家的挫折感更甚于满足感，但这并不妨碍它成为一部伟大的游戏。尽管它在操作上有些许



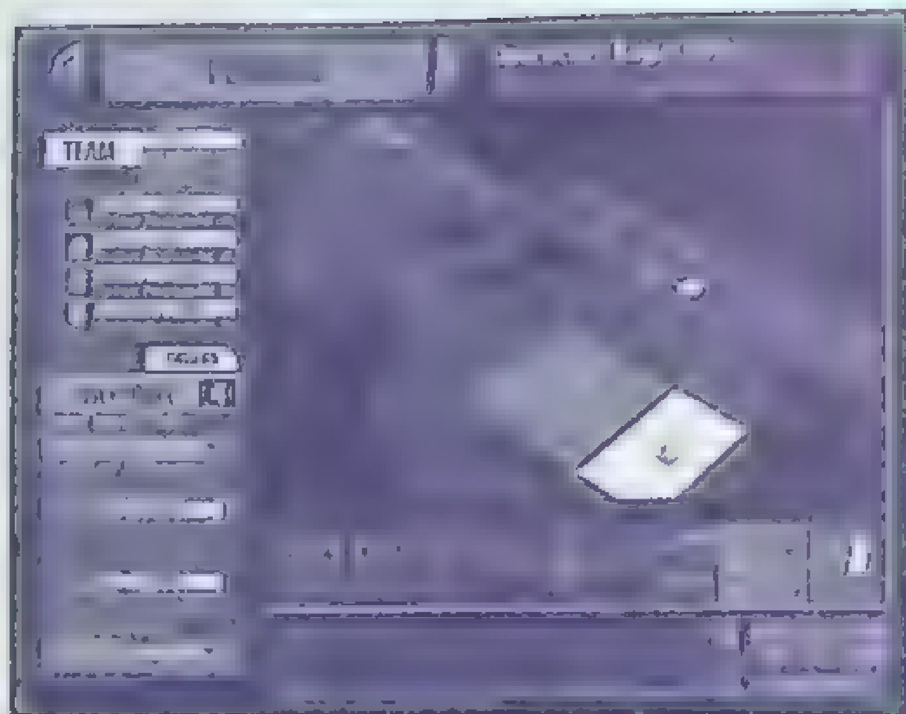
与玩家通常习惯相矛盾之处，但在真实性与娱乐性之间的平衡方面处理得相当不错。尽管这是一部瑕疵与亮点几乎一样多的游戏，这似乎已经成了《彩虹六号》系列的传统了——每一部资料片都带着自己的缺陷，但同时也带来了更多的乐趣。总而言之，这是一部超越时间的作品，而伴随着官方及非官方的后续作品，《彩虹六号》最终将成为一部真正伟大的游戏。

網戰時代
彩虹六號之鷹眼守望
Tom Clancy's Rainbow Six: Eagle Watch

毫无疑问，当我们第一次经历《彩虹六号》的单人战役模式时，那种激动和震撼长久地充满心中。然而正如大多数游戏一样，假如缺乏来自官方和爱好者的后续作品的支持，再优秀的作品也会在时间的流逝中凋谢褪色而仅仅成为一个回忆。对于《彩虹六号》而言，威胁这款游戏生命的因素来自它本身有限的单人任务数量和有限的武器装备数量，这两方面的缺乏让玩家们的好奇心和新奇感迅速消失。尽管在这之后出现了一系列玩家设计的 Mod 包，但具有真正影响力的后续作品仍未面世，直到 1999 年初第一部官方资料片——《彩虹六号之鹰眼守望》（Tom Clancy's Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch）正式推出，彩虹的荣耀再次得到延续。

Red Storm 在这款与原作相隔仅半年不到的续作里为我们提供了一个跨越五个任务的单人战役模式，其中的几个任务地点还是玩家们所熟悉的著名地标，例如伦敦的大笨钟等等。单人战役的结构与原版的《彩虹六号》并没有太大区别，游戏难度同样由中等到极难分为三个等级。今次的所有任务

里，Red Storm 都为玩家提供了预设的任务计划——也许这是由于前作发行后广泛收到关于游戏难度过高的抱怨的结果吧。但是个人认为，假如玩家过多地依赖预先设计的计划而跳过了行动计划环节，整个《彩虹六号》的乐趣就减少一半了。

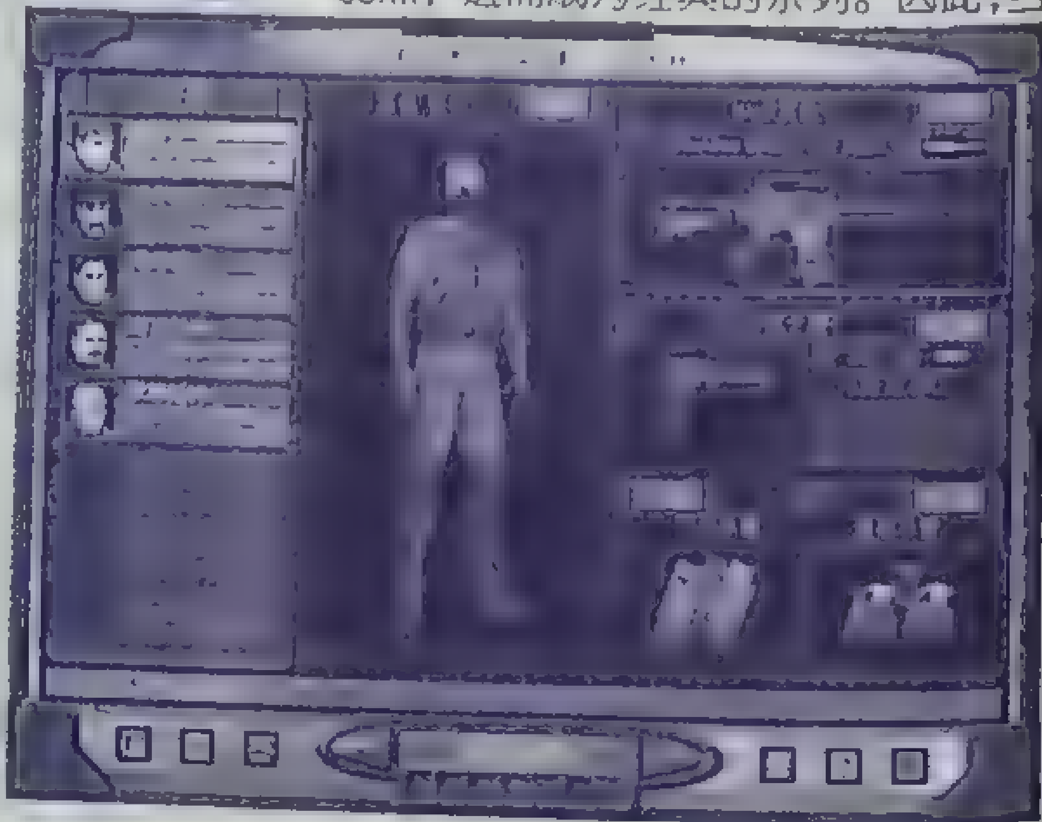


同时，资料片还为玩家提供了四位刚刚报到的新兵，以及三种全新型号的武器，它们分别是 H&K G36K 和 G3A3 突击步枪，以及著名的.50 口径沙漠之鹰手枪。《鹰眼守望》还提供了一项很受欢迎的称为"全局守望"（Full Watch）的模式。在这种模式下，玩家可以在完成任务计划后并不亲自参与执行，而是以守望者的角度观看整个行动过程，这将更容易地发现计划中的漏洞，当然也带来了另一种不同的临场感。

假如《鹰眼守望》的内容仅限于此，那么它充其量也不过是一部一般的资料片而已。而事实上，本作对于《彩虹六号》系列的贡献远不及于此。《鹰眼守望》最重要的更新当数新建的六种多人游戏模式。这六种模式分别是：刺杀（各团队以保护各自的 NPC 将军和刺杀对方的保护对象为目标）、分散（玩家以随机方式出现在地图上互相厮杀的模式）、分散刺杀、团队反恐怖猎杀（以团队杀死恐怖分子数量决胜负的模式）、分散团队反恐怖猎杀以及团队基地防卫战（各团队以解拆对方基地内一枚炸弹为目标）。与原版《彩虹六号》的多人游戏模式一样，在《鹰眼守望》中同样需要一位玩家作为主机建立游戏，或者通过互联网上的 MSN Gaming Zone 或 Mplayer 两家服务商提供的平台进行游戏。

《鹰眼守望》所提供的新多人游戏的意义在于，自此以后，《彩虹六号》系列跟上了游戏界的潮流，重心由单人任务的战术及剧情取胜转向当时已经隐约显露出无限前景的网络多人对战方面。多人游戏中的"分散"模式是最优秀和最具挑战性的模式之一，它不仅要求玩家具有相当高的个人技巧，更需要完美的团队默契。而反恐怖猎杀模式则是快节奏与时间赛跑式的射击比赛，在这里精确的枪法与策略同样重要（因为你同样可以攻击其他团队的成员）。雷神爱好者们也可以在这里找到他们的乐趣，那就是基地防卫战模式，这很像传统的夺旗或团队要塞模式的延伸，要求玩家们在深入敌后的同时巩固己方基地的防守。至于刺杀模式，也同样有它的乐趣所在，然而这种模式一般来说相当困难而具有偶然性，因为在强调真实的《彩虹六号》环境里，杀死一个目标是非常容易的事情，而被杀也同样就在转眼之间。

总的来说，《鹰眼守望》在多人游戏方面的表现相当出色。尽管当时的网络连接速度有限，但联网的稳定性和网络延迟仍在可接受的范围内。然而《鹰眼守望》在带来这一系列新意的同时，也存在不少缺陷。一方面，尽管它修正了《彩虹六号》里的部分问题，但在玩家们抱怨最集中的几点，例如在电脑控制的敌人及队友 AI 的差距等方面毫无改善，而那些沉湎于单人游戏而对多人对战毫无兴趣的玩家在这部资料片里除了四位新特工、三件新武器及若干新任务外恐怕不会再有什么更多的东西了，与之相对应的对于多人游戏玩家来说得到的就物超所值了。不幸的是，《鹰眼守望》的多人游戏在经历了作弊的泛滥之后，被发现存在着安全漏洞，玩家可以通过修改一个文件轻松地在多人游戏中作弊，这对于网络对战的打击是致命的，而直到《彩虹六号》的下一部资料片《雷霆战将》中才得到彻底的修正。而在《鹰眼守望》之后出现的一系列爱好者制作的 Mod 包也产生了相当的影响，例如"北约"（NATO patch）等同人作品也曾经风行一时。总体而言，《鹰眼守望》继承了《彩虹六号》所开创的独特风格，同时也继承了那种"亮点与瑕疵并存"的奇怪现象。所谓瑕不掩瑜，《彩虹六号》系列通过《鹰眼守望》中令人耳目一新的多人对战模式而更上一层楼的确是不争的事实。

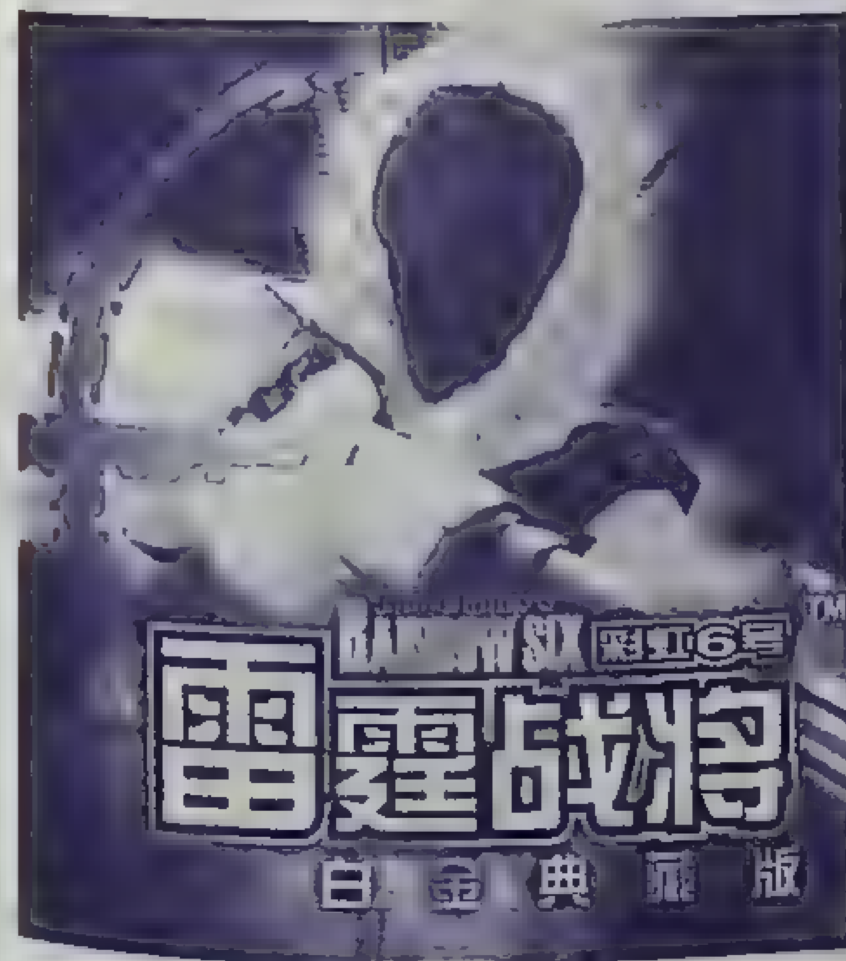


顶峰之作
彩虹六号之雷霆战将
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

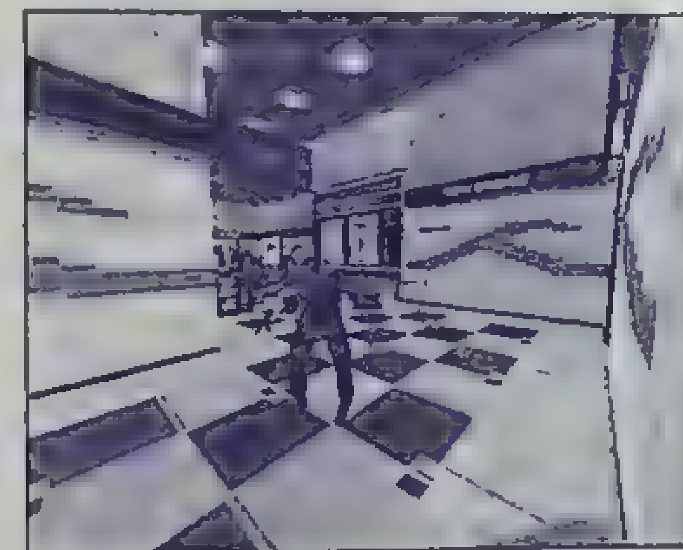
纵观三年来发行的几款《彩虹六号》系列游戏，我们不难发现这样一个奇怪现象——这个系列的每一部都或多或少地具有一些明显的缺陷，但它仍然吸引着越来越多的玩家加入彩虹的行列。这是一个以其独特风格压过自身的弱点，进而成为经典的系列。因此，当 1999 年下半年，《彩虹六号》的制作公司 Red Storm 开始着手为这个系列制作新一部续集的时候，它自然而然地也带有这个系列的传统风格——也许这也成了《彩虹六号》系列成功的保证。这款集《彩虹六号》系列之大成的《雷霆战将》在全面超越前作的同时，也带来了一串不算太短的问题清单。



在《雷霆战将》中，我们的精英"彩虹"小队再次被召集起来，在全球范围内对抗虚构的恐怖活动。起初这些恐怖事件看上去像是杂乱无章地发生在世界各地，但随着玩家一次次地完成任务，剧情的演绎也不断向前推进，隐藏在这无序背后的一波有组织的恐怖浪潮也渐渐显露出来。伴随着指挥官 Mr. Clark 详尽的任务简报和背景分析，玩家带着无畏的雷霆战将们再次投入战场，以热血和汗水努力让世界变得更纯洁一些。



《雷霆战将》最显著的改进在于它的图形引擎部分。这部资料片所采用的图形引擎在原作基础上进行了大规模改进，这使得更精细和更大规模背景环境的关卡设计成为可能，同时亦提供了较佳的角色细节表现。资料片中提供的绝大多数任务都相当的华丽，其精细度更是让当时硬件条件还不甚高的 PC 玩家目瞪口呆。在原作中并不引人注目的建筑物外观在资料片中得到格外的重视，制作组专门为它们设计了各种不同的装饰，同时室外环境也比以前更趋向真实。而游戏的主要室内场景的图象品质当然更是大幅度提高，即使是一些行动过程中不太有

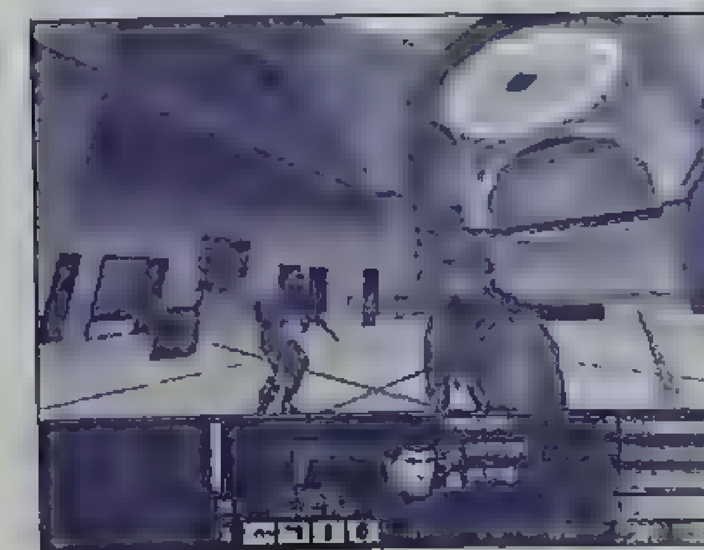


人前去的房间，在设计上也并没有偷工减料的嫌疑。相比于原作，地图上还多出了许多随机出现四处漫游的平民角色，虽然在游戏中这些角色与玩家或敌人双方并没有什么明显的互动关系，但当你蹲在走廊里紧张地等候突击命令的时候，却看到一个头上缠着毛巾晃晃悠悠地从桑拿浴室走出来的胖子，倒也是蛮搞笑的场景。至于室外场景部分，《雷霆战将》的另一项改进就是加入了真实的天气效果影响，这方面包括大雪和暴雨等等，不同的天气将不同程度地影响玩家的视野和听力。

视觉效果上另一项玩家绝不会忽略的改善就是角色细节度上极大的提高。这不仅仅体现在《雷霆战将》中的 3D 人物模型显得更真实化，同时他们的行为动作也更流畅逼真。Red Storm 在制作这部资料片的时候，重新进行了大部分人物动作的动态捕捉，恐怖分子被击毙的效果完全就是好莱坞式的戏剧性死亡姿态。配合上更新的人物 AI，在本作中当玩家向房间内投掷闪光弹时，里面的恐怖分子会惊慌失措地夺门而出，而当他们听到任何异样的声音时也同样会前去看个究竟。玩家队友们的 AI 也同样得到提高，现在他们可以以更多的方式进行战术机动，匍伏前进在资料片中是非常常见的，队员受伤后还会因行动不便而显得一瘸一拐的，这些新增的细节在很大程度上提高了游戏的真实性。尽管在贴图方面，《雷霆战将》仍有些许衔接上的问题，但相比于原作已经改善了许多。



从本质上说，《雷霆战将》的核心与《彩虹六号》相比仍没有什么改变，只是在原有的基础上增加了一系列新的特性。然而正是这些新特性，令《雷霆战将》成为整个《彩虹六号》系列中最成功的作品。在战术层面上，新作中提供了新的蹲伏前进的动作，以及不必进入房间即可在门口探头查看房间内各个角落的视角模式，这两种全新的战术动作可





以说是资料片中最实用的改进，对玩家执行任务提供了极大帮助。玩家可以最大限度地保持潜行状态，而进入房间时遭遇埋伏的可能性也降低到最小。新作的另一个新增特性就是玩家可以在行动中为小队配置专业的精锐狙击手。一旦玩家发出信号，这些埋伏在外围的精锐射手就会在一枪之内轻易杀掉他们各自的目标。尽管在一些任务中，玩家很难找到合适的位置来配备这些狙击手，但只要有他们上场的机会，整个任务的完成就会容易很多。在团队命令方面，《雷霆战将》里增加了掩护和火力压制的命令，当小队停留在某个地点附近时，他们将不再像原来那样无所事事，而可以利用这些命令对敌人造成一些压力，这在一些任务中将起到关键作用。

与上一部资料片《鹰眼守望》相同，《雷霆战将》也同样为我们带来了一批全新的武器装备，这包括与狙击手一同加入的三支性能各异的狙击步枪和一些新的突击步枪。但是由于新作中超过 90% 的任务都需要尽可能隐秘行动，因而潜行的重要性更甚于火力。在大多数任务中，恐怖分子只要听到一点点响动就会开始屠杀人质或逃跑，这两者都可能导致任务失败，因此玩家几乎只能选择采用带灭声器的武器来掩盖自己的行踪。幸而这些新进的强力武器在网络对战中还是体现出了它们各自的价值。从《鹰眼守望》里带来的全局守望模式在《雷霆战将》中同样可以使用。在旁观角度监视任务执行的过程中，玩家也可以临时选择介入行动的执行。

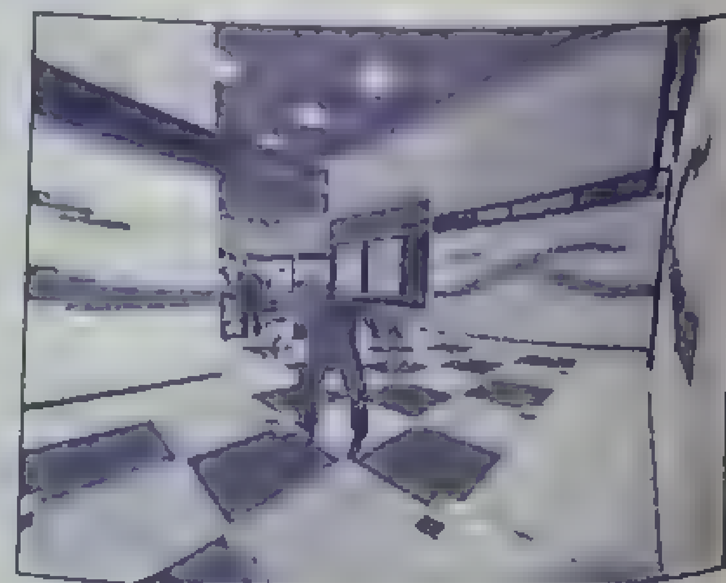
另外新的资料片还带来了几位新角色，其中有一些就带自[illegible]的小说《彩虹六号》原著。这些[illegible]角色包括了几名[illegible]任务，因此在资料片中，玩家就[illegible]我们的队长 Chavez 意外负伤了。《雷霆战将》中提供的单人战役任务多达 18 个，这个数量远远超过了上一部资料片的五个任务，甚至比原版《彩虹六号》的战役任务还要多，绝对算得上超值了。而今次当玩家完成一个关卡后，还可以进一步选择在这张地图上尝试另外两种新的单人游戏模式：孤狼（Lone Wolf）模式和反恐怖猎杀（Terrorist Hunt）模式。在孤狼模式下，玩家将独自一人穿越整个关卡，面对随机出现在地图各地的敌人；而在反恐怖猎杀模式下，玩家要做的与多人游戏下的反恐怖猎杀任务相同，那就是设法消灭所有恐怖分子。在这两种附加模式下，所有次要因素都被取消了，包括人质和炸弹等等。玩家需要考虑的将仅仅是如何有效率地对抗敌人，喜欢传统第一人称射击游戏的玩家又有机会大开杀戒了，当然你也得小心迎面而来的子弹，薄薄的一层凯芙拉防弹层可无法为你抵挡太多的子弹。

然而正如上文所说的，光与影共存，这是《彩虹六号》系列的一贯风格。在《雷霆战将》中，尽管 Red Storm 为我们带来了这种种乐趣，它同样也不免带有一些明显的不平衡因素。首先，Red Storm 的程序师们成功地改善了电脑控制的敌人 AI 能力。恐怖分子在新作中表现的更加真实，对于他们周围所发生的一切能够作出准确而即时的判断。不仅如此，他们的反应非常迅速，枪法也直逼奥运会射击冠军，一旦正面交火，敌人的子弹极少失去准头。倘若仅仅如此，那这根本不等算是缺陷，而应该说是一个伟大的成功。然而问题在于，另一方面我们的队友的 AI 就不那么尽如人意了。原作中反恐怖精英们的人工智能就不甚完善，在资料片中的提升也并不明显，两者相较之下，差距立显，这就令某些任务变得几乎完全不可能成功。

在[illegible]，特别是在科索[illegible]，恐怖分子的反应由于[illegible]，变得异常敏锐，而另一[illegible]电脑控制的队友的[illegible]效率。因此这些[illegible]任务，走出门廊或拐角的地方就[illegible]。而人物角色再不会卡在楼梯上的情形令这几个任务更显紧凑。[illegible]大多数非 AI 方面的错误在 Red Storm 稍后发布的修正版中都得到了解决。

至于多人游戏方面，《雷霆战将》延续了《鹰眼守望》的优越之处。游戏从前作中继承了所有那些富有挑战性的游戏模式，包括最受欢迎的刺杀、防御和分散模式。通过互联网进行游戏同样需要依赖 MSN Gaming Zone 或 Mplayer 平台的支持，因此网络连接速度也在一定程度上取决于玩家与这两家服务商之间的线路状况。由于游戏的多人游戏部分的确令人印象深刻，而《雷霆战将》也彻底修正了《鹰眼守望》中多人游戏的作弊缺陷，改善了游戏在稳定性方面的问题，一时之间在网络战场上再次掀起彩虹飓风。这部游戏在国外的影响力和对战人数一跃超过《三角洲部队》，甚至能够与《雷神》、《虚幻》和《部落》等作品一较高下。

即使时至今日，要简单地对《雷霆战将》的水准下断语，仍是非常困难的事情。这部资料片存在的一些缺陷，对于一款顶级游戏来说是不被容许的，它恶梦般的难度也曾使不少玩家望而却步，然而另一方面，它又成功地继承了《彩虹六号》的魅力与独特的风格。它所提

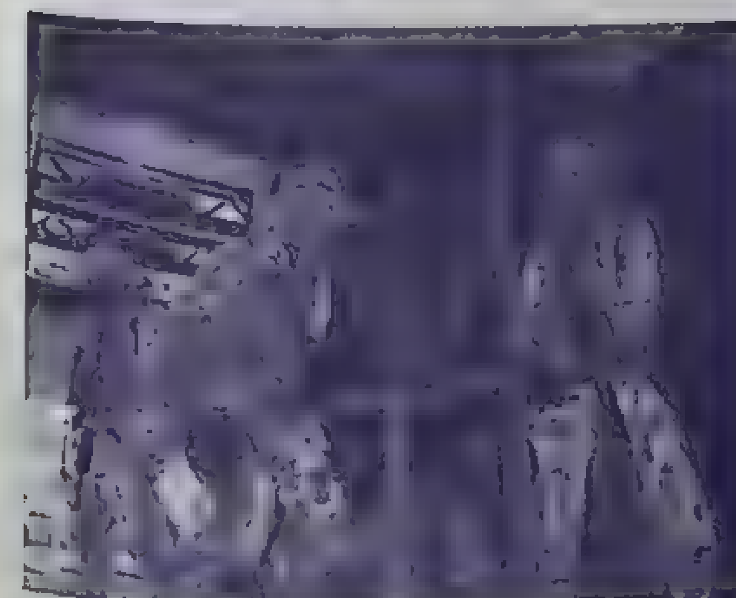


供的一系列新特性同样十分优秀，特别是狙击手的加入、和新的战术动作这两方面的使用性更是突出。多人游戏部分在修正了前作的 Bug 之后达到了激动人心的程度，堪称当时最成功的多人战术游戏。即使抛开原作《彩虹六号》的背景来看，《雷霆战将》仍是一部杰作，而对于原作的支持者来说，《雷霆战将》更是不可错过。

虹彩餘輝
彩虹六號之隱秘行動
Rainbow Six: Covert Ops Essentials

在《雷霆战将》之后，Red Storm 在《彩虹六号》系列上并未沉寂。它不久又推出了《彩虹六号》游戏的官方关卡设计工具，无论是原作或是后来的两部资料片，里面所有的关卡都是利用这个设计工具包（以及这个工具包的早期版本）制作出来的。这一工具包的发行标志着所有同人制作的《彩虹六号》任务版和 Mod 包从此进入正规化时代。设计工具的公开，对于一款光受欢迎的游戏是否能够长期受玩家瞩目是十分重要的，在这点上，《彩虹六号》同后来的《模拟城市 3000》及《半条命》同样成功。在此之后，Red Storm 又推出了一部新的资料片《彩虹六号之雷霆战将：城市行动》。从名字上就可以看出，这个资料片与《雷霆战将》的关系，正如《鹰眼守望》之于《彩虹六号》本身。

在《雷霆战将》发行至今不到两年内，《彩虹六号》系列的各种大大小小官





方非官方的扩展资料片可谓琳琅满目，数不胜数。恐篇幅与笔者阅历所限，无法一一介绍。然而在这众多后续作品中，最特别也最令我们印象深刻的当数去年底发行的《彩虹六号之隐秘行动》了。

《隐秘行动》总共包含两张光碟。其中第二张光碟里为玩家提供了三个新的任务关卡，尽管数量有限，但每一个都是真正的高品质。另外还有六个训练任务关，同样是经过严格筛选出来的精品。当然，九个任务的数量无论怎么说都嫌太

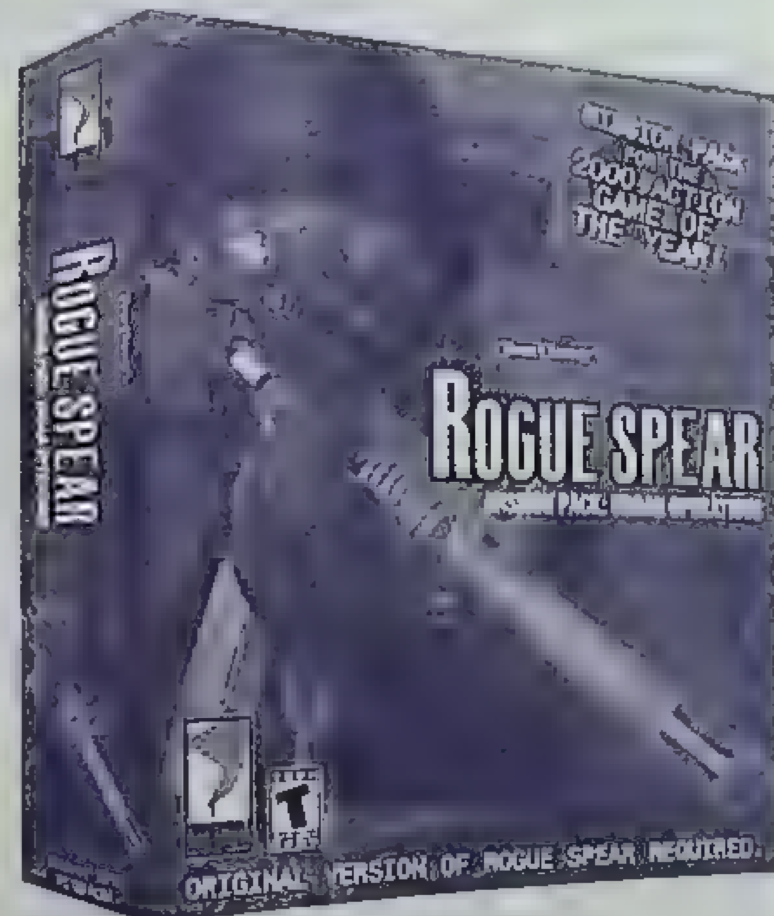


少，而且游戏在人工智能和图象方面都没有明显改进。事实上，游戏本身的提高并不是《隐秘行动》的重点。在这部资料片的另一张光碟里，Red Storm 为我们整理提供了一份非常完整的真实特种部队发展史。这张光碟的信息量之大，让我们完全有理由相信这是关于特种部队和反恐怖作战方面最详实的百科全书。它利用电影、图片等多媒体方式记录了四五十年来这个不为我们所熟悉领域的发展和变迁。对于军事迷和军事游戏迷来说，这绝对是必须收入收藏集内的珍品。

结语

今天的游戏市场与五年前，甚至三年前早已大不相同。当年的《魔兽争霸 II》可以凭借《黑潮》和《黑暗之门》这样高品质的资料片来塑造出一个经典，《红色警戒》也可以利用一大堆垃圾扩展版吸引玩家的注意。而到了今天，游戏技术和游戏理念的迅速更新，令玩家们很难执着于一个游戏。用资料片的质量或数量来构筑产品生命线已经是不可想象的了。然而正是在这样的市场背景下，《彩虹六号》与其一系列同样优秀而独特的资料片一起创造出了这样一个延续三年的神话。如此成就，让我们在困惑之余也不得不对 Red Storm 的敬业与执着怀着由衷的敬佩。

前不久，《彩虹六号》新一部资料片发布了。无论这部名为《彩虹六号之雷霆战将：城市行动核心任务版》的作品将为这个系列长长的获奖名单上再添上什么荣誉，至少它现在已经赢得了一项史上第一，那就是史上名称最长的 PC 游戏（笑）。无论《彩虹六号》系列何时才将为自己画上一个完美的句号，即使它在明天就要离我们而去也好，我想玩家们绝不会忘记它陪伴我们所走过的这三年。我们有幸见证了这个卓越的游戏系列在这三年里的创造，同样有幸见证了第一人称战术游戏自开创至今最鼎盛的三年时光。仅仅如此，在未来的某一天，当我们回忆起今天的游戏史，这就足已令我们自豪地向后来者叙述这一切了。■



评分说明

音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素（如故事中现场方位）及丰富游戏环境等方面进行估计。

图像表现

这一项目主要描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平，在考虑画面细致度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还结合考虑其对硬件资源的运用是否得当。

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式和战斗模式等方面都是发掘新思路的地方。

优点

指出游戏中的最值得关注的特色。

缺点

指出游戏中不可忽视的缺憾。

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所倾重的独特因素而设定。因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性。如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得"动感"及"故事线"两个评分专属特性，其各占专属特性的50%加权。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的"平衡性"的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激，同时又能让玩者精由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度"，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是"最真实"的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程，一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级，探索交流对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

世界架构：在线游戏

在线游戏独有的"世界架构"属性不仅包括游戏的初始环境，也包括游戏者之间因互动而形成的社会关系，它们是否合理、完整、平衡、有趣，将直接影响在线游戏的生命力及对生活在其中"居民"——也就是玩家们的吸引力。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值。

《家用电脑与游戏》杂志的"游戏评析"栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用五分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。

空前

单项评分：[illegible]

综合评分：[illegible]值得[illegible]

优秀

单项评分：在运用现有的技术手段和设计概念上有出色的表现，效果很好，但也有[illegible]。

综合评分：值得一玩的好游戏。如果希望尝试以往没有尝试过的游戏类型，达到这个标准的作品将会让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。

良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。

综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。

普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。

综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合固定级的玩家选择的级别。

及格

单项评分：还好没有什么BUG，勉强可用。

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是乏善可陈，在创意、技术表现等方面的缺乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

三国志VIII

【乱世制霸全书】

文/浪子韩柏　编辑/东东

壹　基础指南篇

一、初始菜单

在游戏的初始菜单中，从左到右。分别是选择开始历史年代新游戏、开始历史战役剧本游戏、帮助文件、读取游戏进度、新武将登录、游戏终了。

在《三国志Ⅷ》中终于实现了全年代剧本选择，可以选择八大剧章，从公元184到234年，跨度51年的全剧本。

选择你所希望进入的历史剧本和所要扮演的人物（可以选择8个）后进入游戏。

二、评定指令

进入游戏，历史背景介绍后就是评定了。每年的1、4、7、10月是评定时间，君主和臣下共商军国大事，右边的指令栏有详细分类，共分：方针、人事、军事、外交、计略、谍报6类，根据身份的不同，游戏视角和所使用的指令各不相同。（表-01）

根据身份的不同，战略提案的数目不一：君主6个、军师3~5个、军团长5个、太守4个、一般武将1个、头领3个、同志1个。军师、一般武将、同志登提出的提案被采纳和实行后，根据效果的大小，名声和功勋都会增加，所以，每次评定可不要保持沉默哟！

在进行完这些重大的战略事务后就是安排内政等仕事工作，分：

开垦（对应魅力）、商业（对应政治）、补修（对应知力）、技术（对应知力）、治安（对应武力）5种。注意尽量安排有相应内政特技的武将进行工作。就可以事半功倍。

三、主界面指令

评定完成后进入主界面，开始真正的每月行动。先解说游戏界面菜单：玩家首先看到的是所在的都市全画面，左上角的头像为你扮演的武将。"行"：表示你本月的行动力。"金"：表示你个人所持金。"金"下面的小框表示你的仕事工作目标，比如"商业"什么的。"都市"：表示你所在的都市的情报。"武将"：表示为玩家武将全情报。"军团"：所属军团情报。"势力"：势力全情报一览。游戏画面左下方显示出游戏当前年代时间，游戏画面最右上方有四个功能按键，分别为："ガイド"：即游戏帮助文件；"机能"：包括存档、取档、环境、初期、终了；"地图"：游戏中的全地图，可显示出很多情报：包括军团、商人、灾害等等所在；"情报"：包括势力、军团、都市、放浪军、武将、官爵等全情报。

特别要注意的是游戏主界面中的都市情报，普通的不做解释了，注意的就是"贼"的有无，有的话一定要记得去"讨伐"！还有旁边的两个小图片，靠左的一个表示都市的规模大小、右边的表示都市有无商人，如果表示为"商"，就说明此都市有常驻商人，表示为一个背包袱的小人即是有流浪商人到达。

四、都市基本设施

《三国志Ⅷ》的一大特点就是直接点击设

表-01：评定战略提案指令列表

决策略	策略名称	身份实行
方针	军团·对军团进行方针指令	君主
	都市·对都市进行方针指令	君主、军团长
	编成·军团的编成，可编成8个军团（含自身）	君主
人事	移动·人员的移动	君主、军师、军团长、太守、一般武将
	登用·登用他国武将	全身份
	授予·授予宝物	君主、军团长、太守、头领
	没收·没收宝物	君主、军团长、太守、头领
	任免·任免军师	君主、军团长、太守
	解雇·解雇部下	君主、头领
军事	输送·都市间物资运输	君主、军师、军团长、太守、一般武将
	出阵·选择出击的城市	全身份
	购入·军粮的购入	君主、军师、军团长、太守、一般武将
	売却·军粮的卖出	君主、军师、军团长、太守、一般武将
	征兵·招募士兵	君主、军师、军团长、太守、一般武将
	放浪·成为放浪军	君主
	旗扬·放浪军举旗、成为独立势力	头领、同志
	转地·放浪军转移驻地	头领、同志
外交	赠呈·赠送宝物	君主、军师、头领
	要求·物资要求	君主、军师、军团长
	同盟·同盟结成	君主、军师
	破弃·撕毁同盟条约	君主、军师
	劝告·劝降其它势力	君主、军团长
	连合·联合其它众多势力讨伐一路势力	君主
	加盟·加入一连合势力	君主
计略	离间·离间武将同其主君的关系	君主、军师、军团长、太守、一般武将
	破坏·破坏敌方都市	君主、军师、军团长、太守、一般武将
	煽动·煽动敌人百姓造反，降低敌城治安	君主、军师、军团长、太守、一般武将
	内通·和敌人的武将内外沟通，约好在战场上反戈	君主、军师、军团长、太守、一般武将
	埋伏·派自己的武将去埋伏到敌方，使其在战场上混乱	君主、军师、军团长、太守、一般武将
谍报	谍报·侦察指定的都市情报	全身份

特别解说：关于"连合"作战

共同讨伐的势力必须有一定恶名，比如189年的董卓，这样响应的君主才多，力量也够强大，我玩刘备时，选择"连合"讨伐董卓，共有8家诸侯响应，气势庞大。好不威风（哈哈！名声暴涨）！自身的兵力才6万5千，而连合大军的总兵力却高达15万，终于在《三国志Ⅷ》中体验到了大会战的感觉！

表-02:《三国志VIII》都市设施全指令列表

都市设施	指令	效果	实行条件	行动力
宫城	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
城门	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
农村	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
兵舍	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
屯所	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	讨伐	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
工房	技术	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
市场	商业	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	商人	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
饭店	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	推举	[illegible]	[illegible]	[illegible]
酒家	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
自宅	锻炼	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	在野	100

特别解说：关于见闻

"见闻"在《三国志VIII》中是一个非常重要的指令活动，玩家通过此活动可以获得多种情报、信息和利益。比如多次（一般来说，民心掌握度要在30左右）在农村进行"见闻"，可习得特技"耕作"。而且此6个地点都是在野武将的隐藏所在，能从中搜寻到在野的武将。

表-03：全设施见闻事件列表(普通的常识性见闻不列入此表)

地点	事件	效果
农村	特技的习得	特技「耕作」和「人德」习得
	斩武男侠	在寻找武人中，打听中发生
	恶名	[illegible]武将的「名声」和「恶名」变化
	宝物的发现	农民手中宝物献上
	在野武将报告	本城在野武将位置报告
市场	太守传闻	打听关于太守(武将)[illegible]的情报
	要求捐款	[illegible]自己的「名声」和「恶名」[illegible]
	宝物情报	打听在市场上出售宝物的情报
	特技的习得	特技「商才」和「治略」习得
	宝物的发现	市场秘藏宝物献上
	在野武将报告	本城在野武将位置报告
屯所	贼发现	在进行讨伐的[illegible]
	屯所犯人逃狱	成功的话可以得到俘虏，但本城市的治安会受损
	特技的习得	特技「警备」和「猛者」习得
	在野武将报告	本城在野武将位置报告
工房	武器传闻	得到有关武器的情报
	武将传闻	得到名声较高(就是比较有名的)武将的情报
	特技的习得	特技「发明」和「智囊」习得
	在野武将报告	本城在野武将位置报告
兵舍	士兵的话	[illegible]的情报
	武将传闻	得到关于本城市武将的评价情报
	特技的习得	特技「威风」习得
	宝物的发现	[illegible]武器[illegible]
	在野武将报告	本城在野武将位置报告
城门	旅客的话	在旅客的口中得到其它城市的情报
	若者的话	得到附近有在野武将的情报
	特技的习得	特技「筑城」习得
	在野武将报告	本城在野武将位置报告

就是有各[illegible]活动，[illegible]有各种不同的要求，所以需要解释一下。（表-02）（表-03）

五、都市特征说明

1.都市分为大、中、小三种规模：大城市人口40万以上，中等城市人口20万以上，小城市人口20万以下，都市的规模将直接影响开发度变化。城市人口上升到上述指标，规模变化，城市的各种开发度上限都上升，包括宫城都要变化。

2.《三国志VIII》中的都市特征分为：商业都市，农耕都市，技术都市，城塞都市和放牧都市几种。都市在作为其特征的这项内政上，上限数值会比较高。（表-04）

表-04.特征都市规模及开发度全列表

特征	规模	人口	开垦	商业	技术	[illegible]
农耕	大	40万以上	2000	1200	1600	1200
	中	20万以上	1600	800	1200	800
	小	20万未满	1200	400	800	400
商业	大	40万以上	1600	2000	1200	1600
	中	20万以上	1200	1600	800	1200
	小	20万未满	800	1200	400	800
技术	大	40万以上	[illegible]	1600	2000	1600
	中	20万以上	800	1200	1600	1200
	小	20万未满	400	800	1200	800
城塞	大	40万以上	1200	1600	1600	2000
	中	20万以上	800	1200	1200	1600
	小	20万未满	400	800	800	1200
放牧	大	40万以上	1600	1200	1200	1200
	中	20万以上	[illegible]	800	800	800
	小	20万未满	800	400	400	400

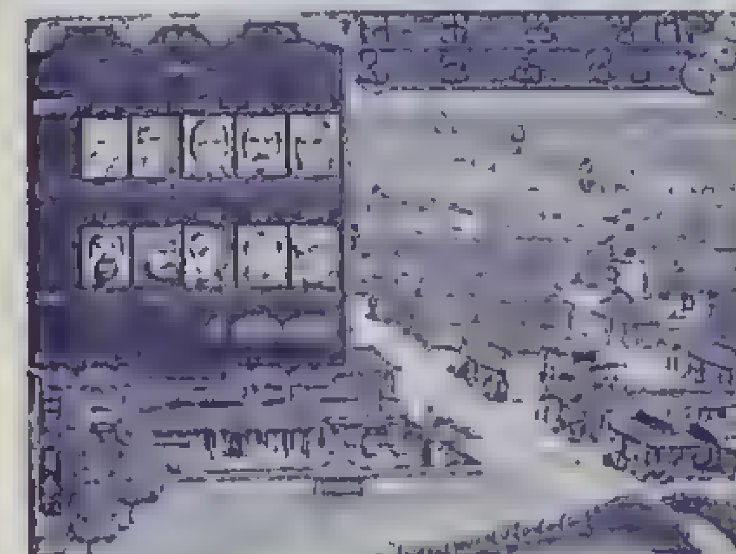
表-05:都市州域及特征列表

州域	都市名	特征	商人	地形
幽州	[illegible]	[illegible]		
	[illegible]	城塞		
并州	[illegible]	技术		[illegible]阳方面是山岳
	[illegible]	[illegible]		[illegible]上党方面是山岳
	上党	放牧		[illegible]方面是河川，[illegible]方面是山岳
冀州	[illegible]	[illegible]	有	上党方面是山岳，[illegible]，[illegible]方面是河川
	[illegible]	农耕		
	[illegible]	[illegible]		[illegible]方面是河川
青州	[illegible]	农耕		[illegible]方面是河川
	[illegible]	技术		[illegible]方面是河川，[illegible]方面是山岳
兖州	[illegible]	[illegible]		[illegible]方面是河川，[illegible]方面是山岳
	[illegible]	[illegible]		[illegible]方面是河川，[illegible]，济南方面是山岳
豫州	[illegible]	[illegible]	有	
	[illegible]	技术		
	[illegible]	技术		
徐州	[illegible]	农耕	有	[illegible]方面是河川
	[illegible]	农耕		[illegible]方面是山岳
司隶	[illegible]	[illegible]	有	上党方面是河川，[illegible]关、[illegible]关
	[illegible]	技术		
雍州	[illegible]	[illegible]	有	[illegible]方面是山岳，[illegible]关、武关
	[illegible]	[illegible]		
凉州	[illegible]	[illegible]		
	[illegible]	[illegible]		
淮南	[illegible]	[illegible]	有	[illegible]方面是河川
	[illegible]	技术		[illegible]方面是河川
	[illegible]	技术		[illegible]方面是河川
扬州	[illegible]	商业	有	[illegible]方面是河川
	[illegible]			[illegible]方面是山岳
	[illegible]	放牧		[illegible]方面是河川
	[illegible]	[illegible]		[illegible]方面是河川
	[illegible]	[illegible]		[illegible]方面是河川
	[illegible]	城塞		[illegible]方面是河川
荆北	[illegible]	[illegible]	有	[illegible]方面是河川
	[illegible]	技术		[illegible]方面是山岳
	[illegible]	城塞		[illegible]方面是河川
	[illegible]	放牧		[illegible]方面是河川
	[illegible]	放牧		[illegible]方面是山岳
荆南	[illegible]	农耕	有	[illegible]方面是河川
	[illegible]	[illegible]		
	[illegible]	放牧		
	[illegible]	农耕		[illegible]方面是河川
	[illegible]	放牧		
益州	[illegible]	商业	有	[illegible]方面是山岳，[illegible]关
	[illegible]	城塞	有	[illegible]方面是山岳
	[illegible]	城塞		[illegible]方面是山岳
	[illegible]	技术		[illegible]方面是山岳
	[illegible]	放牧		[illegible]方面是山岳
	[illegible]	城塞		[illegible]方面是山岳
南中	[illegible]	[illegible]		[illegible]方面是山岳
	[illegible]	放牧		[illegible]方面是山岳
	[illegible]	放牧		

3.都市州域划分。《三国志VIII》为了体现州国长这个概念，引入了比较真实的三国时期的州域划分制度，将全国划分成16个州，49个都。（表-05）

贰 武将情报篇

首先要说的是武将的能力，在《三国志VIII》中，很难再出现象《三国志VII》里那样的全能武将，因为在锻炼上增加了很多限制，比如设定了隐藏的能力最高值；锻炼时经验的增加比七代来得慢，玩家不得不耗费更加多的时间来修行，所以还是先攻一门的好。在武将设置上，本作和《三国志VII》不一样的地方比较多，减少了个人技能，而细分为：战法和特技。玩家最关心的还是这些特技如何锻炼得到，下面的列表和说明将揭示其奥秘：



一、特技

注：文中所说的"结婚后习得"是指结婚对象本身持有当项技能

1.猛者：

效果："武力"上限加10，通过战斗获得经验后习得。

学习方法：在"屯所"多次见闻习得，遇到左慈拜访时学会，结婚后也可习得。或者得到宝物"青龙偃月刀"、"蛇矛"等。

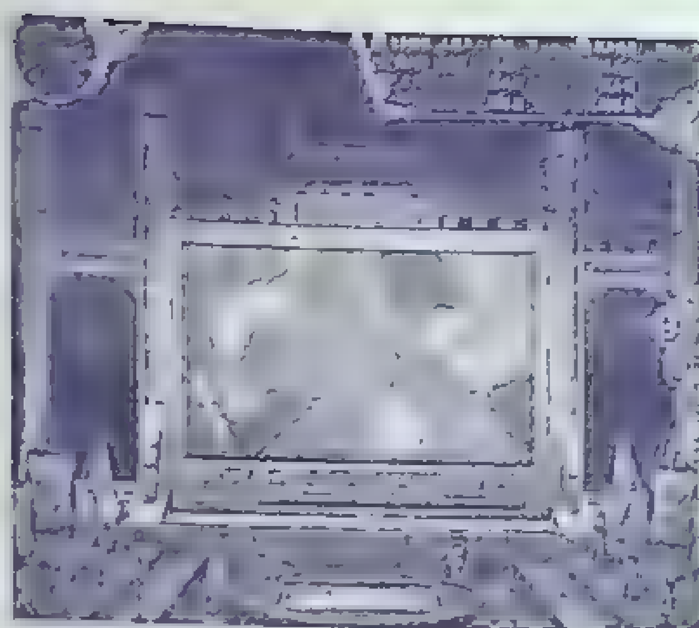
2.智囊：

效果："智力"上限加10，军师系武将必要技能，新武将可以向军师系武将学习。

学习方法："工房"多次"见闻"时习得，给左慈送钱可习得，结婚后可习得。

3.治略：

效果："政治"上限加10，"政治"高的话"商业"效果会提高。可配合"商才"一起使用。



学习方法："市场"多次"见闻"习得，左慈拜访时可习得，结婚后也可习得。

4.人德：

效果："魅力"上限加10，"人德"是作为君主最重要的数值，"魅力"高的话"开垦"的效果也会高。

学习方法：农村多次见闻习得，左慈拜访时可习得，结婚后可习得，或者得到宝物"玉玺"、"九锡"。

5.威风：

效果：可以使用计策"大喝"，敌方包围攻击无效。

学习方法：在"兵舍"多次"见闻"，向管辂、许劭、左慈学习习得，结婚后可习得。或者得到宝物"七星宝刀"。

6.全能：

效果：稀有的技能，武将所有能力的上限达到100。

学习方法："猛者""智囊""治略""人德""威风"技能学得后访问左慈习得。

7.耕作：

效果："开垦"成果增加，可以与"人德"、"魅力"一起使用。

学习方法：在"农村"进行"见闻"可习得，与蔡琰的亲密度高后学会，向左慈学习习得，结婚后也可习得。

8.商才：

效果："商业"效果上升，且买卖军粮和宝物等都有利。

学习方法：在"市场"进行"见闻"时习得，与蔡琰会话学会，向左慈学习，结婚后也可习得，或者得到宝物"算盘"。

9.筑城：

效果："补修"成果增加，计策"破坏"成功率上升，在战场上可以使用"坚壁"战术。

学习方法：在"城门"进行"见闻"习得，与蔡琰的亲密度高后学会，向左慈学习，婚后也可习得。得到宝物"墨子"。

10.发明：

效果："技术"成果上升，可以参与攻城兵器的开发。

学习方法：在"工房"进行"见闻"习得，与蔡琰的亲密度高后学会，向左慈学习，结婚后也可习得。

11.警备：

效果："治安"成果增加，阻止敌方"离间"、"破坏"、"煽动"、"埋伏"计策的实行。

学习方法：在"屯所"进行"见闻"习得，与蔡琰的亲密度高后学会，向左慈学习，结婚后也可习得。

12.神眼：

效果：有此技能，无需通过谍报或访问就可得知所有城市的资料，战争中可以使用"毁坏"（就是看穿陷阱）战术。

学习方法："耕作""商才""筑城""警备""发明"技能全部习得后访问左慈习得，得到宝物"遁甲天书"。

13.弁舌：

效果：对于人事外交以及计略都有利，实施"赠呈"、"要求"、"劝告"、"同盟"、"加盟"、"登用"、"内通"、"伪报"、"煽动"成功率上升，甚至可在单挑中运用"恐声"。

学习方法："锻炼"时访问义兄弟后得到，与祢衡、司马徽的亲密度高后学会，向左慈学习，结婚后也可习得。



14. 反计：

效果：战争时敌方对己方使用“混乱”、“挑拨”计策时反击。

学习方法：“锻炼”时访问义兄弟后得到，与司马徽的亲密度高后学会，向左慈学习，结婚后也可习得。

15. 挑拨：

效果：“煽动”成功率上升，战争时可以使用“挑拨”战术。

学习方法：“锻炼”时访问义兄弟后得到，与祢衡、司马徽的亲密度高后学会，向左慈学习，结婚后也可习得。

16. 混乱：

效果：“埋伏”成功率上升，战争时可以使用“混乱”战术。

学习方法：“锻炼”时访问义兄弟后得到，与祢衡、司马徽的亲密度高后学会，向左慈学习，结婚后也可习得。

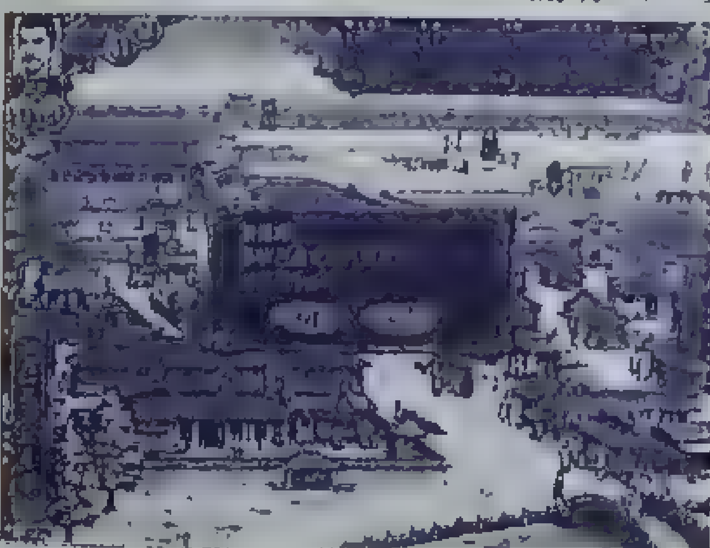
17. 虚报：

效果：“离间”成功率上升，战争时可以使用“伪报”战术。

学习方法：“锻炼”时访问义兄弟后得到，与于吉、司马徽的亲密度高后学会，向左慈学习，结婚后也可习得。

18. 鬼谋：

效果：“离间”、“破坏”、“煽动”、“埋伏”成功率上升，战争中可以使用“妙计”，配合“天文”技能，可以在战场上使用“落雷”。



学习方法：“弁舌”、“反计”、“挑拨”、“混乱”、“虚报”技能全部学会后访问左慈，得到宝物“兵法二十四篇”。

19. 步兵：

效果：可以统御轻步兵、重步兵、南蛮兵，在战争中可以使用“坚阵”战术。

学习方法：在青州、并州“训练”时向左慈学会，结婚后也可习得。得到宝物“孟德新书”。

20. 骑兵：

效果：可以统御轻骑兵、重骑兵、山岳骑、象兵。在战争中可以使用“疾风”战术。

学习方法：在凉州、幽州“训练”时向左慈学会，结婚后也可习得。

21. 弩兵：

效果：可以统御弩兵、连弩车，在战争中可以使用“远射”战术。

学习方法：在冀州、荆北“训练”时向左慈学会，结婚后也可习得。

22. 水军：

效果：水战中可以使用蒙冲、楼船等兵种，配合“神算”技能可以使用“龙船”战术。

学习方法：在扬州、荆南“训练”时向左慈学会，结婚后也可习得。或得到宝物“孙子兵法书”。

23. 侦察：

效果：可以得到临近城市的情报，评定中“谍报”有利。战争中对伏有非常高的发现率，而且视界不会受天气变化影响，还可以使用“索敌”战术。

学习方法：与于吉、司马徽的亲密度高后学会，向左慈学习，结婚后也可习得。或得到宝物“地图”。

在野武将列表

(184年~223年)

注：
①武将隐藏的具体position会随机变化，故只列出所在都市。
②一个武将在184年~195年之间都可以被发现，就只列出最早可发现的年代。
③同一武将在不同时间，不同地点出现会被列出。
④特别人物、仙人隐士（其不算武将，到处云游，可引发很多事件）
寿春周围 华佗
汝南周围 许劭
长安周围 蔡琰
吴 周围 于吉
北海周围 祢衡
平原周围 管辂
襄阳周围 司马徽

184年
渤海：田丰；
北平：公孙越、公孙瓒、公孙范、田楷、张纯、严纲、单经、张举、鞠义、韩当、魏攸，陈留 孔伷
宛 ：许攸、张勋、俞涉、杨弘、纪灵、桥蕤
弘农：许靖
西平：韩遂
吴 蔡邕、严白虎、许贡、严舆，祖茂
零陵：周朝、黄盖
天水 徐荣、樊稠、李傕、华雄、贾诩、张济、张绣
晋阳：候成、魏续、宋宪、吕布、张辽
襄阳：蔡瑁、蒯越、蒯良、黄祖、黄忠
济南 于禁
江陵 甘宁
许昌：郭图
下邳：张昭、陈珪
蓟 ：简雍
洛阳：方悦
西凉：边章、宋扬、北宫玉、马腾
辽东：公孙度、丘力居
长沙：区星
桂阳：郭石
邺 ：潘凤、审配、逢纪、沮授
上党 李肃、高顺
长安：吴懿
秣陵：周昕
广陵：张纮

185年
陈留：张邈
宛 ：阎象
天水 李肃、徐荣
晋阳：韩暹
襄阳：蔡勋
许昌：钟繇
辽东：于夫罗
上党：杨丑、穆顺
秣陵：张英
汝南：龚都、刘辟、周仓、廖化、裴元绍
濮阳：刘繇
北海：严政、孙乾、管亥
成都：刘璝
平原：蒋义渠

186年
宛 雷薄、陈兰
襄阳 张允
济南 张闿
蓟 田畴
谯 何仪

187年
渤海 颜良、文丑
陈留 曹昭
襄阳：向朗、蔡和
北海：武安国
成都：吴懿、杨怀
平原：朱灵

188年
天水：杨奉
晋阳：曹性
许昌：辛评，荀谌，戏志才
北海：太史慈
成都：张任，张卫，张鲁
平原：吕威璜
涪 ：庞义、吴兰
巴 ：雷铜，严颜

189年
渤海：高干、吕翔、吕旷、高览
陈留：夏侯渊、李典、程昱、曹洪、夏侯惇、陈宫、乐进
宛 ：袁胤
西平：梁兴
吴 ：凌操
天水：胡车儿
襄阳：吴巨、韩嵩、伊籍、蔡中、王威
许昌：郭嘉、韩浩、荀彧、陈群
下邳 糜芳、曹豹、王朗、糜竺
洛阳：司马朗
秣陵：陈横
濮阳：王忠
北海：王修
平原：崔琰
谯 ：曹仁、曹纯
寿春：笮融
庐江：刘勋
汉中：阎圃、杨任、杨松
江夏：韩玄

190年
陈留：典韦、曹修
上党：方悦
庐江：周瑜
汉中：杨昂

191年
北平：赵云
陈留：毛玠、满宠
西平：马玩
襄阳：苏飞
蓟 ：邹靖
西凉：庞德
长安：王粲
巴 ：黄权
武陵：金旋

192年
陈留：吕虔
宛 ：陈震
弘农：徐晃
寿春：周泰、蒋钦
庐江：吕蒙、刘晔

193年
渤海：阎柔
西凉 马超、马休
上党：呼厨泉
广陵：陈矫
成都：张松、秦宓
谯 ：许褚
寿春：吕范
庐江：陈武
汉中：杨柏

194年
汝南：陈到
下邳：臧霸
鄱阳 华歆

195年
西平 梁英
许昌：韩浩
洛阳 韩暹
上党：于夫罗
长安 张既
秣陵：张英
成都：许靖
寿春：鲁肃

196年
弘农：杨彪
吴 ：潘璋
武陵 潘濬

197年
柴桑：诸葛瑾
天水 李傕

198年
辽东：蹋顿
柴桑 程秉
吴 ：吕岱、顾雍、朱桓
洛阳：雷薄
宛 ：文聘
三江：孟获、木鹿大王

200年
邺 ：田丰
辽东：轲比能
宛 ：牛金
汝南：王忠、刘岱
庐江：张勋
零陵：邢道荣
桂阳：鲍隆
会稽：步骘
晋阳：张燕

201年
三江：孟优

202年
新野：廖化
吴 ：陆逊

203年
武陵：巩志
零陵：刘巴

204年
新野：陈震
三江：带来洞主
建宁：李恢
上庸：申耽
宛 ：李严

205年
蓟 ：蒋义渠
三江：兀突骨

206年
江陵：高干
寿春：蒋济
鄱阳：薛综
襄阳：徐庶

207年
襄阳 诸葛亮
襄阳：庞统
吴 ：马忠
武陵：沙摩柯
洛阳：何晏

208年
渤海：田畴
江夏 廖化、庞统
江陵：吴巨
武陵：霍峻
襄阳：马谡，马良
涪 ：马忠

209年
江陵 廖化
襄阳：杨仪
巴 ：张嶷，王平

210年
宛 ：郭攸之
江陵 傅士仁
涪 ：高翔
零陵：蒋琬

211年
天水：费祎
江夏：傅彤
巴 ：董允
永昌：王伉

213年
永昌 吕凯
江陵：冯习

214年
建宁：雍闿
辽东：卑衍

215年
建宁：朱褒、鄂焕、高定
江陵：赵累
天水：王双
涪 ：尹默

218年
长安：戴陵
小沛：桓范
辽东：伦直

219年
三江：金环三结、阿会喃、董荼那
天水：彻里吉
西平：雅丹、越吉

220年
新野：邓艾
邺 ：夏侯霸
天水：胡遵
辽东：杨祚
吴 ：周鲂
三江：忙牙长
平原：毌丘俭

221年
三江：朵思大王，杨锋

222年
洛阳：夏侯惠
吴 ：韦昭，朱拠
襄阳：田与

223年
下邳：唐咨

24. 神算：

效果：战争时可以使用“幻术”、“连环”、“落雷”，配合“水军”技能可以使用“龙船”战术。

学会方法：“步兵”、“骑兵”、“弓兵”、“水军”、“侦察”技能全部学会后访问左慈，或得到“太平要术”。

25. 天文：

效果：战争中可以使用“天变”、“风变”，配合“鬼谋”可以使用“落雷”。

学习方法：向亲密度达到“敬爱”的人如于吉、管辂、左慈学习。君主控制扬州地区后访问于吉可以学到，结婚后也可习得。

26. 医术：

效果：可以治疗生病的武将，在战场中可以使用“治愈”。

学习方法：向亲密度达到“敬爱”的武将学习，与华佗会话后得到，结婚后也可习得。得到“医书”类宝物。

二、战法

注：所有战法都可以从具有此技能的义兄弟或者关系为“敬爱”的武将处传授习得。一共有6级，等级越高，威力越大，成功率关系为：

等级	成功率
初	25%
贰	35%
叁	50%
肆	60%
伍	70%
极	[illegible]

1. 突击：

步兵、骑兵系战法。攻击力增加，威力为原来的1.8倍，在街道、平地、荒地、草地上威力不变，森林 -75%、湿地 -70%、山 -65%、浅滩 -70%、川 -80%、湖 -80%、砦 -30%；消耗策略点数30。

2. 乱击：

步兵、骑兵系战法。随机攻击相邻部队约3次（包括友军），威力为原来的0.8倍，在街道、平地、荒地、草地上威力不变，森林 -60%、湿地 -70%、山 -50%、浅滩 -70%、川 -70%、湖 -70%、砦 -30%；消耗策略点数40。

3. 搅乱：

步兵、骑兵系战法。攻击的同时可能造成混乱，威力为原来的1.2倍，在街道、平地、荒地、草地上威力 -20%，森林不变、湿地不变、山 -10%、浅滩不变、川 -50%、湖 -50%、砦 -30%；消耗策略点数25。

4. 奇袭：

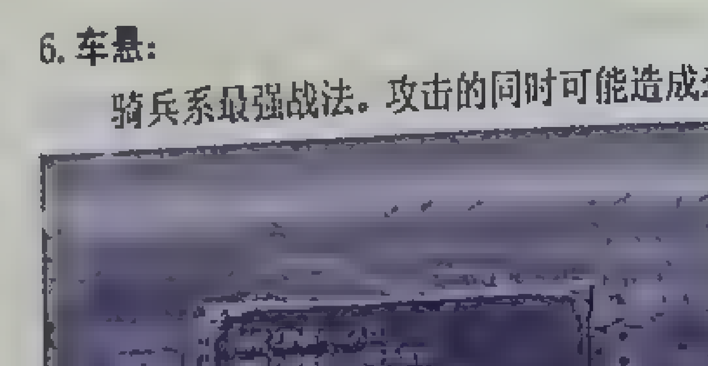
步兵、骑兵系战法。攻击的同时可能造成恐慌，威力为原来的1.5倍，在街道、平地、荒地、草地上威力 -20%，森林不变、湿地不变、山 -10%、浅滩不变、川 -50%、湖 -50%、砦 -30%；消耗策略点数45。

5. 枪衾：

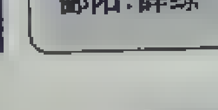
步兵系最强战法。攻击的同时可能造成恐慌，威力为原来的2.5倍，在街道、平地、荒地、草地上威力不变，森林 -50%、湿地 -50%、山 -50%、浅滩 -50%、川 -50%、湖 -50%、砦 -30%；消耗策略点数65。

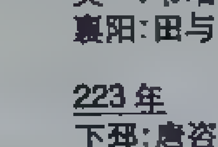
6. 车悬：

骑兵系最强战法。攻击的同时可能造成恐









慌,威力为原来的2.5倍,在街道、平地、荒地、草地上威力不变,森林-70%、湿地-70%、山-70%、浅滩-70%、川-80%、湖-80%、砦-30%;消耗策略点数65。

7.火矢:

弩兵系战法。射击的同时并可能在其周围点火,威力为原来的1.0倍,在街道、平地、荒地、草地上威力-20%,在森林、湿地、山、浅滩、川、湖上的威力不变、砦-30%;消耗策略点数20。

8.齐射:

弩兵系战法。攻击力增加,威力为原来的1.8倍,在街道、平地、荒地、草地上威力-20%,森林-30%、在湿地、山、浅滩、川、湖上的威力不变、砦-30%;消耗策略点数30。

9.乱射:

弩兵系战法。随机攻击射击范围内的部队3次(包括友军),威力为原来的0.9倍,在街道、平地、荒地、草地上威力-10%,森林-30%、在湿地、山、浅滩、川、湖上的威力不变、砦-30%;消耗策略点数40。

10.矢岚:

弩兵系最强战法。攻击的同时可能造成混乱,威力为原来的2.5倍,在街道、平地、荒地、草地上威力-20%,森林-30%、在湿地、山、浅滩、川、湖上的威力不变、砦-30%;消耗策略点数60。

11.激流:

对水军用计略战法。攻击敌水上部队的同时造成混乱,只能使用在川、湖上,消耗策略点数70。

12.烈火:

对平地、森林、山岳用计略战法。在敌周围点火,只能使用在平地、草地、森林、山、砦上,消耗策略点数60。

13 落石:

对山岳用计略战法。攻击敌山上部队的同时造成混乱,只能使用在山、砦上,消耗策略点数70。

11 妖术:

最强计略战法。对周围敌人攻击的同时造成混乱,能用在除城以外的任何地形上,消耗策略点数80。

15.攻城:

步兵系对城门用战法。对城门的攻击力增加,威力为原来的2.5倍,是只能声唯一能够攻击城门的战法,消耗策略点数10。

三、技能战法锻炼心得

1.技能锻炼:

能力的锻炼要结合你高升的进程,先不要追求全面发展,而应该首先看自己的能力最高值是那项,然后尽快习得(当然本身具有更好)与其相对应的内政技能。这样你就能更有效的完成所对应的仕事工作,获得更多的功勋,尽快升官。这样俸禄也就增加了,你才有钱来购买一些需要的宝物。而且仙人拜访传授技能也是需要大量金钱的。结婚也才能成为可能。

2.战法锻炼:

平时可以在"兵舍"训练一种战法并得到经验,训练成功获得的经验多,失败也能略微得一些。当该种战法的经验为100时等级提高一级。但只能训练初、贰、叁、肆等级的战法,伍、极等级的战法只能通过实战时使用该战法来增加经验,从而提高等级。而到了极等级的战法就不能再提高等级了(也不能再增加经验了)。至于不会的战法(连初等级都不是)就必须通过向其他会该种战法的武将学习,才有可能学成初级。

在实战中如果使用战法,成功的话就可以大幅度的减少被攻击敌部队兵力(1~5千人),如果失败的话只会造成很小的伤害(1~5百人)。而且等级越高,效果越明显,成功机会才越大,等级为初、贰时最好还是不冒险使用为上策。实战时多用大威力等级高的战法。直到策略点数用完后才选择直接攻击。这样就能给敌人以最大限度的伤害。

武将的全情报还包括宝物(后面有专门篇章解说)、列传(这个不用说了吧!)、目标和人际关系。作为《三国志Ⅷ》新增加的要素"目标"和"人际关系",下面将作出详细说明。

四、目标

1.势力目标:

指你的主君的战略目标,比如:州牧就任,也就是要攻打下整个州,被封为州牧。对一般武将来说没有太大的指导意义。主要针对君主。

2.仕事:

也就是君主指派给你的内政工作任务,如:商业。"目标30"是工作需要到达的效果,"实绩24"表示到现在为止实际完成的工作效果。

因为内政的仕事效果直接关系到你所获得的功绩的多少,升官的快慢,所以一定要选择自己最擅长的工作,比如:关羽的魅力93,政治69,相差24点,但他有商才特技,完成"商业"仕事的平均效果为6,反而高出完成"耕作"仕事的平均效果5。所以,一定要选择自己有的内政特技去仕事。

但是我们也可以看到,即使这样的话,关羽要在3个月内完成30点的仕事效果,至少每月必须进行2次仕事,共6次仕事才行。基本上大半的行动力就被消耗去了,后来我让其利用空隙时间去农村"见闻",习得了"耕作"特技。其完成"耕作"仕事的平均效果为10,3次仕事就可以完成任务了。这样就能剩下更多的行动力来完成其他的事情,不断提高自己,这才是真正强者的仕事原则。每次评定主君会根据你的"实绩"来对你进行评价、增加功绩等等,如果完成率太低,可是要被降级的哟!减俸禄可是很惨的!

3.个人目标:

如:军师的晋升等。也就是专门针对个人的一个期限比较长的任务,完成了这个任务就可以得到晋升和大加功绩。努力吧!

五、人际关系

整个三国世界就是一个庞大的人际关系网,一个武将有多种人际关系:

1.结婚:

对象1人,也就是老婆了。有大、小乔、孙尚香、胡姬、貂蝉等多位MM等待着诸位英雄的怜爱……(不行了!流鼻血了!),注意,KOEI在婚姻问题上一贯违背历史的做法(除了著名的"苍狼与白鹿"系列)还是在此处被延续了,只能娶一位老婆!(呜呜!无数玩家想尽收天下佳丽的愿望又破灭了!象浪子这样的青蛙站出来呼吁:"诸位帅哥,还是给小弟们这样的困难户留……")

2.好敌手:

对象1人,也就是好对手,在同一个君主手下的对手。就象木下和柴田那样的关系,我玩赵云时和太史慈成为好对手,玩关羽时和周瑜成为好对手,这样的话,两人就要在很多方面展开竞争,非常有意思。

3.义兄弟:

对象3人,也就是结义兄弟,当然主要是和相性有关,具体条件后面有专门介绍,比如玩赵云,就很容易和刘、关、张三人结拜为兄弟,还会出现专门的动画,不错吧!在你锻炼的时候,义兄弟有可能出来和你一起锻炼,并让你习得特技。和义兄弟会话,也有可能学到他的战法。当然有时候义兄弟也会来拜访你,让你传授其战法,以期共同进步。在战斗的时候,兄弟联手攻击的威力更为强大。在野时,兄弟间就更好说话了,当你东山再起以后,去说得你的义兄,即使他在对方位高权重,也会毫不含糊的跟随你而去。因为只能和3人结拜为兄弟,而且有诸多条件限制,所以选择结拜一定要慎重哟,一定要是超级良将才有资格入选哟!(浪子:嘻嘻!诸葛先生,小弟对你的景仰之情,犹如滔滔江水……)

4.仇敌:

如果谁杀死了你的义兄弟,毫无疑问他就是你的仇敌了,当然是水火不容,战场上相见,对其攻击力也要增加。再不会出现吕蒙斩了关羽,而张飞还和其一起交好的情况了。

有朋友玩出这样的事例:刘备把袁绍砍掉后,第一个月袁谭就冲过来要杀刘备。有三个选项,一是喊人,二是决斗,三是说服。选决斗把他打伤,他就跑回去了,再查袁谭的资料,健康状态就变成重症。第二个月袁尚也跑过来,这次我选喊人,关羽、张飞、赵云就跳出来,把他剁成肉酱。怎么样,有意思吧!只是不要和关羽、张飞、赵云这类武将成为仇敌就好了,不然可有你麻烦的了!

5.普通的人际关系:

从高到低为:敬爱→信赖→好意→知己→无视→未知(这个是表示根本不认识)。

一般来说,如果一个武将与你相性不怎么相符合,只要关系搞到了"好意"以上也就可以登用到了,要邀请某人"发起",关系一般的在"信赖"以上。关系"敬爱",与其会话就可能出现战法传授,关系的上升由多种因素决定:

A:会话。相性接近,会出现类似"相见恨晚"等场面,关系上升很快;相性一般,关系上升少许;相性疏远不和,有可能毫无进展。还要注意,和武将型人物谈"武艺",和文官类人才谈"人物",如果是你手下就谈论"仕事"。

B:寄赠(送宝物)。宝物的作用是用来送给那些关系和你是无视的人(而且肯定是良将才行,《三国志Ⅷ》里的钱可不好赚哟!宝物不能随便乱送的),如果关系是无视你怎么和他说话都没用,这时只能送宝物给他,希望能变成知己。不过有时候他们也会不接受,但最可恶的是吞了你的宝物还是对你无视。所以送宝物也得送对,他们只接受十分想得到的东西,一般来说文官送书籍,武将送武器,当然有时候送宝物类的效果也不错。最好送东西前都存档,相信玩家都不想白送宝物给人还关系不增加吧?

C:宴会:宴请一个武将,耗费30金,对于那些关系是"无视"的武将也有效果,但是太受限制,必须是在本城才行。

所以一般建议还是说话的好,不要送外人东西,有点得不偿失。

六、名将排行榜

《三国志Ⅷ》的技能分为特技和战法,与前几作有很大区分,而且有的武将几代中能力变化比较大,所以不得不重新来给各位英雄排个座次。相信上榜的武将一定是玩家想拉拢的最佳对象吧?

1.基本能力(表-06)

表-06:基本能力(括号中的数字表示加了自身宝物后的能力值)

武力前十	知力前十	政治前十	魅力前十
吕布100(108)	诸葛亮100(108)	诸葛亮98	张角99
张飞98(103)	庞统99	张昭97	刘备99
关羽97(102)	周瑜97	张纮96	曹操96
马超97	郭嘉97	荀彧95	刘虞95
赵云96(99)	司马懿97	曹操94	孙策94
许褚96	徐庶96	陈群94	孙权93
颜良95	陆逊96	庞统94	关羽93
文丑95	荀攸95	曹丕93	孙坚92
黄忠94	贾诩94	蔡邕92	赵云92
典韦93(96)	法正94	张松92	周瑜92

2.技能(普通技能不作排行):

全能:刘禅(喷血!居然全游戏中就他一个人有此技能,大概是想照顾一下刘备的后人吧!)

神眼:无武将会

鬼谋:诸葛亮、庞统

神算:张角、贾诩、周瑜、郭嘉、陆逊、诸葛亮、司马懿

天文:张角、张宝、蒯良、蒯越、简雍、陆绩、诸葛亮、司马懿、庞统、谯周、伦直

医术:张角



3. 战法（只列出战法最高等级的武将）：

突击：吕布、张飞、马超

乱击：郝昭

扰乱：曹操、诸葛亮

奇袭：黄田、吕蒙

枪衾：关羽

车悬：公孙瓒

火矢：周瑜

齐射：吕布

乱射：无

矢岚：黄忠

烈火：陆逊、诸葛亮

激流：周瑜

落石：蒯良、法正

攻城：乐进

叁 制胜战争篇

《三国志VII》的战斗系统被很多玩家大肆批判，KOEI为了雪耻，在《三国志VIII》的战争上花费了很大的工夫，比如加入非常有特色的联合军作战，部队视野等，而且将战争分为了多个进程设置，可实施多种战略战术。进入战斗前有战争军议，这时可进行战术和策略选择。

一、基本指令

1. 战术：

战术是在军议中由参军提出而由总大将最终裁定的，特别的战术是需要总大将或参军懂得某些特技才能使用。（表-07）

2. 策略：

由参军提出，由总大将决定的战争总策略，需要在战前充分分析敌我方的情况，选择适当的策略进行攻击或者防守。攻防双方可使（表-08）。

二、基本战争流程

《三国志VIII》里，必须是评定的时候才能选择"出阵"，也就是发动战争。而且如果自己也出战的话，就相当于移动了，攻打以后要想回到原地也必须等到三个月后的评定（这个设置真是混蛋），所以进攻选择的时候可一定要慎重哟！下面我要讲的就是一个最有效的基本战争流程攻略心得（以进攻方为例）：

1. 确定进攻目标：

没有利益的战争是不打的，所以我们要进攻的周边城市，应该具有一些重要特点：钱粮比较多、城市规模比较大、战略位置特别重要（如秣陵，守住此都市，下面的吴、会稽就可以不派兵驻守了）、手下有优秀的武将，只要有了这些条件的之一，那就是我们进攻的目标了。当然，玩家在早期的时候一般实力不够强大，选择攻击对象也要比自己弱才行，《三国志VIII》可是每三个月才能征兵一次的哟！

表-07-A：攻击方战术

通常	士将用战术，与战前[illegible]有了[illegible]	
突破	[illegible]的特殊战术，攻击上升，[illegible]	伪装
速攻	机动力比通常高，士气上升，[illegible]	
疾风	骑兵的特殊战术，机动力、士气大幅度上升，[illegible]士气也不会减）	骑兵
强攻	[illegible]的攻击力上升，但机动力下降	
突袭	「神速」的特殊战术，[illegible]，同时机动力不减	神速

表-07-B：守备方战术

迎击	战斗前，城在[illegible]（城本身就具有一定的防御和弩箭效果，所以，如果弓兵类兵种坐镇城中进行弓箭射击，本身就是非常有效的防御手段）	
齐射	弩手的特殊战术，射程大幅度上升，需要拥有弩兵	弩兵
出击	全体部队配置在城门前，防御力上升，士气、机动力降低	
坚阵	步兵的特殊战术，防御力大幅度上升，士气、机动力不减	步兵
笼城	全体部队配置在城内防守，士气降低	
坚守	「筑城」的特殊战术，城的防御力上升，士气降低	筑城

表-07-C：攻守通用战术

牵制	对计略的[illegible]上升	神算
设计	使用计略的成功率上升	识破
水战	在水上时自队的机动力、防御力上升	水军、神算

表-08-A：攻击方战术

离间	使城廓、计略力、知力减少	50
地穴	三国志VII中也有相同的设置，不过有所区别——七代的地穴是削减守军兵力，而八代的「地穴」则是临时提升我军对城关上敌军的攻击力，能维持的回合数很短，需要的策略值少，可以大量使用	10
伪报	就是没有什么用的谣言，降低敌军士气，实际用处不大，建议不要把策略点数投到这里	30

表-08-B：守备方战术

征兵	临时征兵	70
坚牢	七代没有类似的策略，但是有个计谋修复和这个差不多，用来临时增加城、关的防御力	50
离间	七代中文版叫内乱。不过这次只有守备方能使用，而且只对城、关视界内的敌军能起作用，感觉上没什么用	30
拔道	将在视界内所有的守备方部队转移到城池内，就和过去的野战打不过冲回城里固守一样，现在地图合在一起，使用这个策略可以躲避敌军的围攻追击	50

表-08-A：攻守通用战术

鼓舞	全军士气增加		40
连环	使水上的敌部队变成停止状态	神算	20
风变	改变战场的风向	天文	20
天变	改变战场的天候	天文	20
幻术	让敌全军进入混乱或恐慌状态	神算	40
落雷	最强威力的策略，敌众我寡时可以扭转乾坤，改变整个战局	天文、鬼谋	60

2 战略策划：

通过各种手段来削弱敌人的力量，比如合理使用"计略"，削弱敌方城墙防御等等。最有效的手段是外交，如果你选择攻击的对象有一定的恶名，那就太好了！在外交中选择"连合"，发檄文共同讨伐之，简直是最聪明的攻击手段，不但名声暴涨，而且在进攻中有多家诸侯出兵相助，敌人再强大也不在话下，而且自身的损失也比较小。同时也必须通过侦察等了解敌人的外交情况，有无同盟等，有的话你还得做好对付援军的准备，最好你也有同盟诸侯，让其作为你的攻击援军共同出击。

3. 战前准备：

把最强的武将移动到本城，准备好足够的钱、粮，因为整编高级兵种的花费是比较大的，所以一定要金钱充足，钱不多的话，就只能选择一般的兵种了，攻击力自然打了折扣。

如果有相临的我方支城，可以使其成为援军，是增加攻击实力的好方法。

4. 出战：

选择"出阵"，也就是编组战斗阵营，这时需要注意观察备选武将的基本能力（如武力、知力）、战法（步兵系、骑兵系、弩兵系）、计略、带兵数量的多少等各方面情况，从而确定出阵武将的兵种以及参将的人选。

这时需要注意武将类型及兵种的搭配，原则是武力、知力高低搭配，不能全部选择猛将型武将出阵，而军师类武将也不要选派过多，因为他们一般武力太弱，也不具备很强的攻击性战法。猛将型武将的攻击威力巨大，是进攻获胜的必要前提，但是容易被混乱，像赵云这样武力、知力都高的良才太少了，所以从总体来讲，最好选择知力高的武将出阵，象典韦这样的有点"寿世"的武将最好不要超过2个，知力高的武将被敌人混乱的机会少、恢复状态也比较快。还要记得一定要带上1~2个会威风特技的武将，他们的"大喝"可是解除混乱状态的非常有效的东西哟！如果在战前了解到了敌方城市的基本情况，比如其防御度等，则可以根据其防御度决定是否携带武器如冲车等。

5. 战前军议：

进入战争前的军议，分为战术和策略，我们建议，战术上选择"索敌"，策略上多选择几个"鼓舞"，选1~3个"地穴"也可以，毕竟这个只需要策略点数10点。

6. 战场策略：

A. 野战

在战场上，有一条蓝色的线被称为补给线，紧挨着敌方的砦。在战斗开始后，如果发现敌人守在城门口，则首先要占领敌人的砦，这样在10个回合后我方也不会因为跨过了补给线而降低士气；如果敌人聚集在砦附近，则可以不用越过补给线对敌人进行攻击。

要尽量避免部队停留在山地、水中，这样很容易被敌人使用计略"落石"或者"激流"。

B. 攻城战

顺利的话，可以在战场上消灭全部的敌人，但有时候敌人也很聪明，再还剩一点点兵的时候，一溜烟跑回了城里。这时候，如果带了冲车等攻城武器，可以选择"组立"变成攻城部队，只要紧挨着城前就可以攻击了。有的武将有攻城特技，可以不用攻城武器而使用特技攻城，能提高攻击力到2.5倍。如果有连弩车，

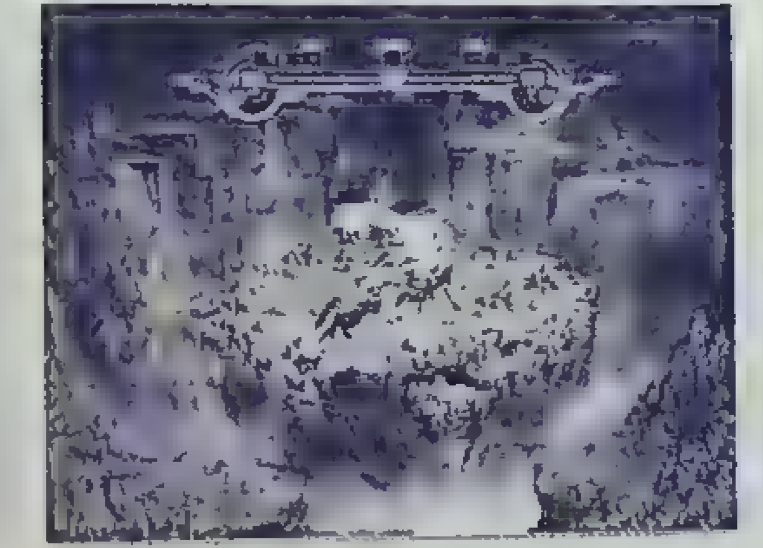


可以直接对城里的部队射击，城里的部队士兵数比较少时很有效。

7 战斗技巧：

《三国志VIII》中，选择上级的难度的话，战斗中面临的最大的问题就是敌人对你的混乱效果，时间比较长，如果没有"大喝"，完全有可能被敌人突击到被捕。所以如果有"威风"和"警备"技能就比较有利了，前者可以用"大喝"来恢复我方部队，后者可以降低被埋伏的可能。

同样的道理，玩家应该大量使用可以使敌人混乱的战法，一定要先用，只要条件允许，使用效果比较好（雨天可不要用"火矢"），就马上使用，敌人混乱后，立刻用猛将进行突击性攻击，效果惊人。如果敌人知力不高，又没有人"大喝"以恢复的话，2~3次突击就可以顺利将其捕获。各兵种应当多使用本



身的特殊战法，效果显着，"车悬"、"乱击"、"矢岚"都是威力巨大的战法，一定要注意掌握良好的时机使用。

8. 处置武将：

在消灭了战场上所有的武将、攻破城池或者敌人撤退之后，这场战斗就结束了。这时开始处置那些被俘虏的武将，对于一般的武将可以选择登用、解放或者处斩。

最令我们痛心的是那些优秀的武将，宁死不降，如果玩家是本着爱才之心，就可以选择释放，多抓他几次一定可以收编的，我用刘备抓了4次郭嘉，他才同意加入的。一般能力的武将就随便。但尽量不要杀名声、魅力比较高的武将，会增加恶名的。



如果君主被俘，而他还有其它的城池，只能选择解放或者处斩，只有当君主已没有城池的时才可以选择登用。

三、兵种一览

（表-09）

四、战争心得

《三国志VIII》的战争比较前作的确有了比较大进步，但是感觉稍微复杂了些。就总体而言，体现了战术的重要，强大的战法技能加高等级的武器和兵种是获胜的关键。

武器和兵种的开发依赖技术的增加，所以大力发展都市技术力是非常有必要的（当然是在钱粮充足的情况下）。攻打洛阳那样的坚城，没有攻城武器简直不可想象。

带兵数量由官位决定，所以一般的武将在早期带兵数量不够，战法的效果在这个时间就显得有点过份了，我的关羽的带兵9500，被郭嘉混乱后，给敌人突击了四次就被俘虏了，太不可思议了吧！

当然打败敌人还有其他要点：

A：兵力要多。1万人打1千人不出意外的话一定能赢。

B：武力要高。同样1万轻骑兵对1万轻骑兵，武力高的人所损失的兵力一定比武力低的人要少。

表-09：兵种一览表

名称	条件	费用	备注
轻步兵	势力技术等级1	100人0金	[illegible]的兵种
重步兵	势力技术等级2	100人2金	防御力比轻步兵高
南蛮兵	拥有[三江]这座城	100人1金	步兵系最强兵种
轻骑兵	势力技术等级1	100人5金	机动力高
重骑兵	势力技术等级3	100人10金	机动力比轻骑兵差，但攻防有所加强
山岳骑兵	统一整个幽州或者凉州	100人15金	在山上的机动力不减
象兵	需要统一整个南中	100人10金	骑兵系最强兵种，攻防最高，但机动力较差
弩兵	势力技术等级1	100人0金	[illegible]射击兵种
连弩兵	势力技术等级7	100人30金	弩兵系最强兵种
冲车	势力技术等级1	1个500金	攻城战时非常有效的破坏城防兵器
霹雳车	势力技术等级5	1个1000金	进行远距离射击的投石车
井阑	势力技术等级6	1个1500金	对付守城弓箭兵的最佳兵器
蒙冲	走在水上就会自动变成蒙冲		如果没有[水军]技能，防御力大减
楼船	统一整个扬州	1个/1000金	走在水上自动变成楼船，正常发挥威力

特别解说：兵种相生相克

一般来说步兵克弩兵，弩兵克骑兵，骑兵克步兵。比如轻骑兵的机动力很高，可防御力很差，被弩兵射到后损失比较大。但如果是重骑兵的话，防御力就比轻骑兵要高，被射击时的伤害就相对小一些。因此要多用高级兵种攻击相克兵种，这样威力就大。

C：士气要高，同理，士气越高，攻击力越大。

D：趁混乱时猛打。敌混乱时防御力最低，而且不会还手。

E：射击。因为是远距离射击兵种，所以射击时敌方部队不会还手，虽然威力小了些，但是自身不受损失，是一种保持实力的战术原则。

每一个玩家都有自己的战争方式方法，只要灵活运用基本作战原则，胜利就是意料中的事情了。

肆 人才登用篇

《三国志Ⅷ》中的人才的登用和前代都不相同，专门的"登用"指令只有在评定的时候才能选择，而且只能登用在官的武将。其实真正吸引玩家的还是搜索在野武将的乐趣。

一、搜索武将的简单流程

1. 去城门处打听"见闻"，如果出现"若い男"报告，比如其说……"西平"……就表示西平有隐藏武将，直接去"访问"西平。

2. 到了西平，还去"城门"或者"农村"等设施"见闻"，"若い男"就会出来告诉你……"工房"……就表示"工房"有武将隐藏，去"工房"打听"见闻"，就会发现此隐藏武将。

3. 这样就可以直接登用了，如果第一次不行，其就会以在野武将身份进入"酒店"，你还可以与其"会话"以加强关系，如果你是武将(非君主)，下次还可以选择"推举"，将这名武将推举给你的君主。

4. 如果第二个月这个武将还是在野状态的话，你还可以与其发展一下关系后推举。

二：人事心得

把武将搜索和举荐给你的君主是增加本[illegible]实力的最好方法，[illegible]功绩和名声，[illegible]名武将，名声[illegible]加200，[illegible]事情，当然不可放过[illegible]如果你是君主就更不用说了，本身就是[illegible]。

[illegible]的[illegible]好魅力比较高，而且具有"舌[illegible]"技能，这样效果非常显著。当然，有时候某些武将你是招不过来的，因为他与你的相性不和。而且本作中还有阵营的划分，如曹营、刘备营、吴阵营和其他阵营。前三大阵营之间想登用是比较难的，特别是一些核心武将，而登用其他阵营的武将才真正看的是你的名声、魅力、技能和与其武将关系等条件。

但是一般来说，你很难在短时间内与陌生武将的关系度提高到此程度，除非你有大量的金钱(用于宴请)和宝物(用于赠送)。即使是君主都很难有这样大方。

如果你登用到了同一个阵营的主力武将，就有可能由此打开突破口。登用到非本方阵营的核心武将，我就因为有了周瑜，登用了如太史慈、周泰、甘宁、吕蒙等很多东吴的[illegible]。当然，一般来说，我们应该根据自己所在的阵营有针对性的搜索出比较容易登用到的武将，其他阵营的主力武将最好不要由你去将其搜索出来，这样造成你又不能登用，而对方马上有良将加入的局面。这不等于给自己找麻烦吗？当然，这一切都要依靠你事先知道什么时候、什么地方，有什么人在野。

前面的野武将列表列举了从184年到223[illegible]年[illegible]在野武将[illegible]，223年以后，因为人[illegible]、名字[illegible]、[illegible]没有列出的[illegible]有人才和遗漏之处，[illegible]指正)!

伍 宝物篇

《三国志Ⅷ》中的宝物是三国系列里最多的，而且其中大部分宝物是以复数的形式存在的，这些宝物都可以在市场上买到，众多而丰富的宝物设计，让"三国志"玩家第一次嫌手中的金钱太少，特别是那些见宝物就要买的"购物狂"。所有的宝物主分为特殊和普通，比如"方天画戟"，在吕布手中的效果为：武力+8，增加特技"猛者"，而市场上买的却只有武力+2。市场上的宝物是随机出现的，没有固定的规律。

拥有"商才"特技的武将可以在买宝物时可以讨价还价，七折优惠，所以一定要获得这个节约大量金钱的技能哟！(表-10)

陆 剧情事件篇

普通的历史事件不做说明，因为很多是在选择年代后的形势介绍。

一、特殊事件

1. 皇帝即位：

支配都市40个以上取得。

2. 王即位：

官爵不是皇帝、王、大将军或者丞相其中一个，不是黄巾贼势力，支配了25个以上都市，下次评定前就会发生被封为王的事件。

3. 公即位：

官爵不是皇帝、王、公、大将军或者丞相其中一个，不是黄巾贼势力，支配了10个以上都市，下次评定前就会发生被封为公的事件。

表-10：《三国志Ⅷ》宝物全列表

种类	宝物名称	宝物效果	名声值	存在形式	价格
名马	[illegible]	[illegible]100%	[illegible]	单数	—
	[illegible]	[illegible]100%	+15	单数	—
	[illegible]	[illegible]100%	+10	单数	1000
	[illegible]	[illegible]100%	+10	单数	—
	[illegible]	[illegible]100%	+8	复数	800
武具	[illegible]	武力+10，+[illegible]	+20	单数	—
	[illegible]	武力+8，+猛者	+16	复数	900
	[illegible]刀	武力+[illegible]，+猛者	+16	单数	—
	[illegible]	武力+[illegible]，+猛者	+15	单数	—
	[illegible]の[illegible]	武力+3	+12	单数	1200
	[illegible]の[illegible]	武力+3	+12	单数	1200
	[illegible]	武力+3	+12	单数	—
	[illegible]	武力+3	+10	单数	—
	[illegible]刀	武力+3	+10	单数	—
	[illegible]刀	武力+3	+10	单数	—
	[illegible]	武力+3	+10	单数	—
	大斧	武力+2	[illegible]	复数	800
	[illegible]	武力+2	+8	复数	800
	铁鞭	武力+2	+7	复数	700
	[illegible]	武力+2	+7	复数	700
	[illegible]刀	武力+2	+7	复数	700
	[illegible]	武力+2	+7	单数	—
	流星锤	武力+2	+6	复数	600
	手戟	武力+1	+5	复数	500
	飞刀	武力+1	+4	复数	400
	[illegible]	武力+1	+3	复数	300
	[illegible]	武力+1	+3	单数	—
宝物	九锡	+人望	+50	单数	—
	和氏の璧	—	+30	单数	3000
	铜雀	—	+20	单数	—
	[illegible]の砚		+20	复数	2000
	玉[illegible]		+18	复数	1800
	[illegible]の方[illegible]		+18	复数	1800
	[illegible]の[illegible]		+15	复数	1500
	长[illegible]灯		+15	复数	1500
	牛灯		+12	复数	1200
	博山炉		+12	复数	1200
	[illegible]りの[illegible]		+10	复数	1000
	[illegible]氏镜		+10	复数	1000
	[illegible]		+10	复数	1000
	[illegible]		+8	复数	800
	[illegible]		+5	单数	—
	[illegible]		+2	复数	200
	酒杯		+1	复数	100
	茶		+30	单数	3000
装饰	古い[illegible]		+20	复数	1000
	[illegible]		+15	复数	1500
	[illegible]		+10	复数	1000
	[illegible]		+20	单数	—
兵书	兵法二十四篇	知力+8，+[illegible]	+15	复数	1500
	孙子の兵法书	知力+5；+水军	+15	复数	1500
	[illegible]子	知力+5；+补[illegible]	+15	单数	—
	孟德新书	知力+5，+步兵	+10	复数	1000
	六韬	知力+5	+10	复数	1000
经书	论语	知力+5	+10	复数	1000
	老子	知力+5	+10	复数	1000
	庄子	知力+5	+10	复数	1000
	易经	知力+5	+10	复数	1000
	诗经	知力+5	+10	复数	1000
	书经	知力+5	+10	复数	1000
	礼记	知力+5	+30	复数	3000
史书	史记	政治+10	+30	复数	3000
	春秋左氏传	政治+10	+15	复数	1500
	汉书	政治+7	+15	复数	1500
	战国策	政治+7	+10	单数	—
论文	论[illegible]	政治+5	+10	单数	—
	[illegible]论	政治+5	+10	单数	—
	博[illegible]论	政治+5	+10	单数	—
	[illegible]论	政治+5	+10	单数	—
	[illegible]论	政治+5	+10	单数	—
	[illegible]论	政治+5	+10	单数	—
	[illegible]论	政治+5	+10	单数	—
	[illegible]传	政治+5	+10	单数	—
	仇国论	政治+5	+20	单数	—
医书	太平清领道	+医术	+20	单数	—
	[illegible]书	+医术	+15	单数	15[illegible]
	伤寒杂病论	+医术	+30	单数	—
奇书	遁甲天书	知力+10，+[illegible]	+30	单数	—
	太平要术	知力+10，+[illegible]	+12	单数	—
地图	西蜀地形图	+[illegible]	+12	单数	—
	[illegible]	+[illegible]	+50	单数	—
玉玺	玉玺	魅力100；+人望			

中一个，不是黄巾贼势力，支配了10个以上都市，下次评定前就会发生被封为公的事件。

4. 州牧就任：

统一某一州后，下次评定前就会发生后汉皇帝召见并被任命为州牧的事件。

君主的名声上升。

5. 五虎将：

曹操配下有张辽、乐进、于禁、张郃、徐晃或刘备配下有关羽、张飞、赵云、马超、黄忠，其它条件不明，即有可能出现封五虎将的事件。

6. 义兄弟：

双方关系是敬爱，没有血缘关系，互相不是仇敌、义兄弟或好敌手，双方义兄弟数量加起来不超过四人，与所有已有义兄弟的关系都是敬爱，即有机会出现由对方提出结为义兄弟的事件。

7. 南斗、北斗访问：

与管辂的关系为信赖以上，名声15000以上，南斗、北斗会来访问，效果为你的寿命延长，习得"妖术"。

8. 玉玺发现：

在189至190年间，攻入洛阳城后，在下次评定前就会有武将跑过来说发现玉玺。

二、结婚事件

这个大概是玩家最想知道的要点了，不要急，还得慢慢来，满足以下条件：

A：身份必须是君主。

B：60岁以下的男性未婚男子。

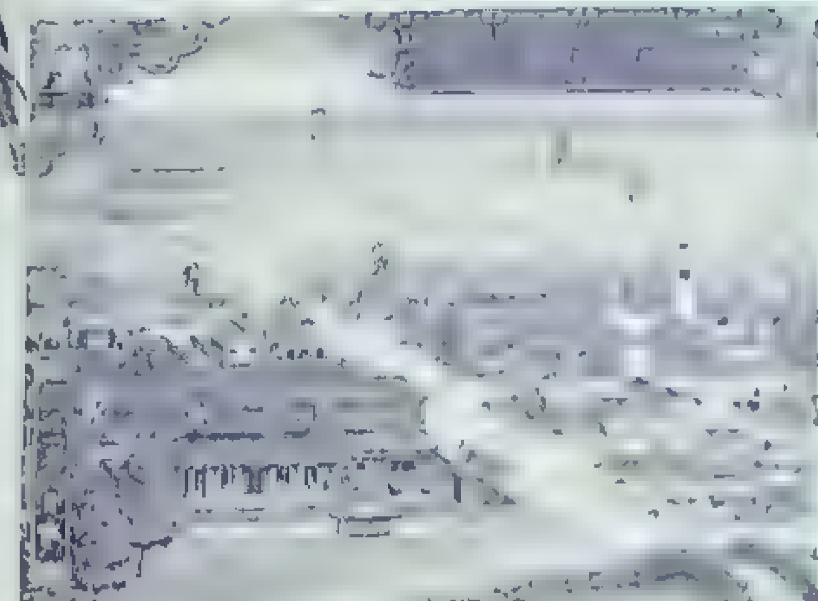
C：名声在10000以上。

D：武力、知力、政治、魅力都要在70以上。

然后你就可以通过努力娶得下面的佳丽了！

1. 翠兰：

如果有特技医术（通过持有道具而拥有也可）的



话，会出现剧情，去为一位老人治病，病治好了后，老人会提出把女儿嫁给你，如果同意的话，就可以和他的女儿翠兰结婚。必须有很高的民掌握度才可以。如果没有医术时，需要金5000。

2. 林芝：

她是司马徽的义女。和司马徽的亲密度达到好意以上。名声到达一定程度高后，随机发生。这个美眉虽然不怎么漂亮，但是可以从她那里学得很多技能的哟！

3 云铃：

讨伐了叫做"ギョウ"的山贼后、救出名为云铃的女性，会发生要求结婚的事件。从她这里可以学到攻击系的特技。

4. 胡姬

扮演刘备，身份必须是汉中王，汉献帝就会将远方亲戚一个叫胡姬的女性介绍给你，出现结婚事件，嘻嘻！这个美眉不错哟!! 非常有特色！

5. 大、小乔：

必须统治扬州的所有都市和庐江。自己是君主，义兄弟是配下（或君主）不光要自己的名声高、义兄弟的名声也必须要高。就会出现乔阁老访问事件，将大乔、小乔许配给你和兄弟。

6. 孙尚香：

使用刘备的话可以和孙尚香结婚。孙策、孙权成为君主以后很快就会发生。

7. 貂蝉：

现在只用吕布玩出来过，名声要高，多去拜访王允就可以了。

8. 其他：

根据未经过证实日本网站资料，使用女性也会有结婚事件发生。条件是名声高（要到5000以上），特技中有[illegible]术（通过持有道具也可）。老[illegible]的名字叫作"[illegible]"，[illegible]中也有，是个家庭[illegible]……

无论和谁结婚后，[illegible]的妻子，如果你有3种装饰品，妻子就会自动得到它们，然后她会送给你一把武力+10的"七星宝刀"，哇！这个可是游戏中的最高等级的武器哟！

三、奇异事件

这些都是非常靠运气的事件，可遇不可求，机率很小。

1. 门前的狗：看到狗在挖东西的时候，点击它，得到金10~200或者被其咬。

2. 老婆婆遗办事：得到金10~100。

3. 小偷佬：送10~100金给你。

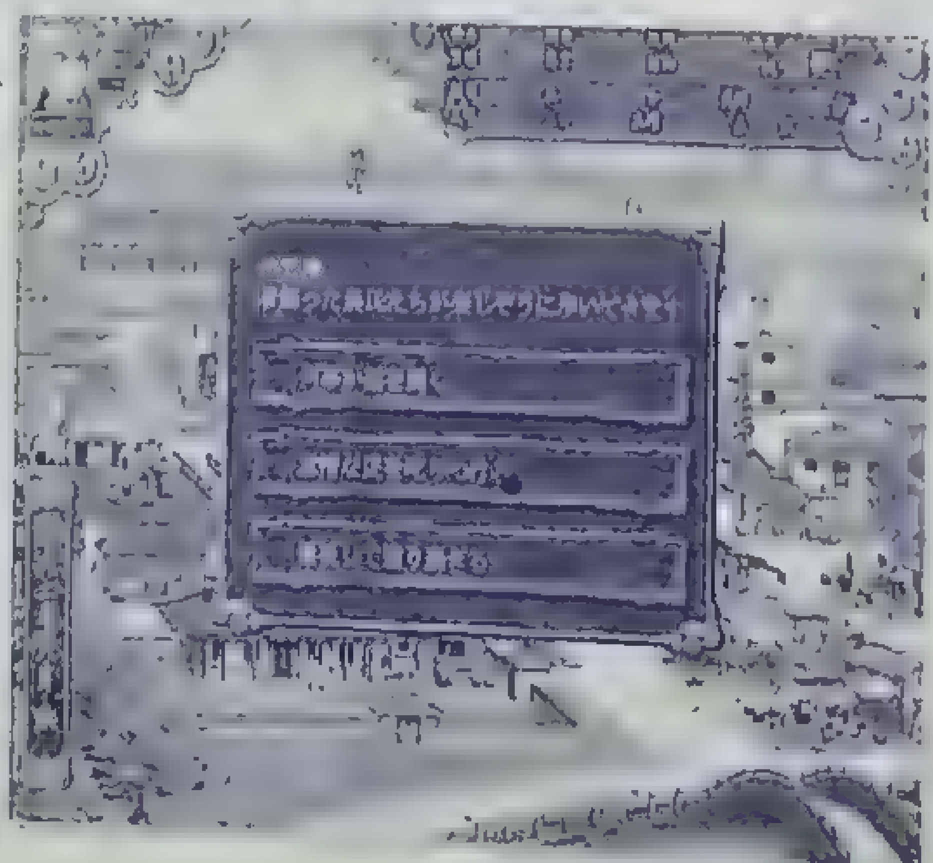
4. 公告：用君主、太守玩时、名声上升，或者遇到老百姓说："殿下太贫苦了！大家把钱拿出来帮助殿下吧！"广大市民开始为你集资。得到金1000或者有义勇兵加入。

5. 农民：有时会献上道具。

6. 醉鬼：点击酒家旁醉倒的醉鬼的话，会有选择项问你是否帮助他、选择帮助的话名声上升100。

7. 强盗：治安状态很坏的时候，"休养"时在家的后面朝市场方向，看到有强盗跑开。点击的话、名声上升100。但被抢跑的钱就拿不回来了。

因为时间的仓促，这篇攻略指南还有很多遗漏和错误，请大家不吝赐教，批评指正。希望各位在熟悉了基本操作后，能够自己摸索，深入体会三国世界里的无穷乐趣。也欢迎各位英雄来浪子的"光荣论坛"煮酒论道，共商制霸天下之计！■



《三国志Ⅷ》的一点战略心得

[illegible]多玩家喜欢选择象刘备这样自身实力比较弱小的君主，以193年的刘备为例，有两种选择：

[illegible]定本地，发展壮大。

因为附近的袁绍很快就可能发动进攻，所以必须先采取一些措施，首先是征兵、然后选择"连合"，对付董卓，连合后和袁绍的关系比较好，他就不会来攻打了。然后就可以安心搞好内政，并按照上面攻略介绍的在野武将出仕表，登用到众多的良才，每一次评定都要选择征兵，当有8~9万士兵的时候，你就什么都不怕了！然后考虑先攻击济南、北海等弱小君主，以图壮大势力，在稳定这几个城市后再向其他地方发展，相信这个时候你已经有13~15万以上的兵力了，只要不是太强大的势力，你都应该有攻打的可能。

转移阵地，东山再起

第一次评定就直接选择放浪，反正关羽、张飞是一定会跟随的，在当时的地图环境上，强烈推荐转移到秣陵（建业）再举旗。因为其他的地方如许昌等周边有强敌，威胁太大，不值得推荐。秣陵（建业）城市等级为中等都市，而且战略地位非常重要，你以后可以直接派兵占领下面的吴、会稽，且不需要派兵驻守，坐收三座城市的资源，而只需要守住了秣陵（建业）就可以了，的确是非常不错的选择，在这里发展几年你一定兵强马壮了，而且这里强敌不多，打出去也非常容易。

避开强敌之锋芒，弱肉强食，蚕食弱小，以图壮大，这是一个比较稳妥的发展方针。当然，每一个玩家的战略决策都依据其本身倾向，但是只要掌握好一些基本的战略原则，胜利也就是囊中之物，毕竟KOEI游戏中电脑的AI很难与玩家的智慧匹敌！

暗黑破坏神 II 毁灭之王

文/MyST 八神天　编辑/游骑兵

新增角色发展方向

刺客(Assassin)

从刺客所有的技能中来区分可以分为两种类型刺客，一种是陷阱类刺客，一种是近身格斗类刺客。陷阱类刺客顾名思义就是利用各种陷阱技能来攻击敌人，近身格斗类刺客就是利用众多的近身格斗武术来给予敌人致命的打击。现在让我们来分析一下两种类型的刺客的发展方向。

近身格斗类刺客

近身格斗刺客所应学习的技巧分为集气类武术（Charge-up skill）和释放技巧武术（Finishing Move），下面笔者就将两者分开来说。

集气类武术主要是增强释放技巧武术的必要手段，每个集气类武术都能集气三层。

虎击（Tiger Strike）：这个技巧是增加攻击力用的，1点的虎击就可以有很强的攻击力。第一层增加攻击力100%，第二层增加攻击力200%，而最后一层增加攻击力300%的效果。作为搭桥技能1点足矣。

火之拳（Fists of Fire）：这个技巧是在攻击上加入火系的元素伤害。但是考虑到这里的火系攻击力不是很高而且地狱级难度（Hell）中大部分怪物对火系免疫，所以作为搭桥技能只升1点。

眼镜蛇之击（Cobra Strike）：这个技能的主要作用就是在攻击的时候加上生命/魔法的吸取（Life/Mana Leech），第一级的最后一个层次就已经可以达到90%的吸取度，效果相当的可观，也足够用来消灭敌人了。但是这个技巧不增加，而且1点的效果已经相当不错，故此只升1点，如果需要继续增加技能等级就依靠装备来增加。

雷鸣爪（Claws of Thunder）：电系的攻击力一直是很不稳定，都是从1点作为最小攻击。而且这个技能会被以后最终集气技能"凤舞"代替，故此作为搭桥技能只升1点。

冰之刃（Blades of Ice）：初期是不错的大范围打击技能，而后期完全被"凤舞"代替，所以1点作为搭桥技能。同样的，需要提高技能就依靠装备。

凤舞（Phoenix Strike）：20点。最终集气技能，第一、二、三层集气里面分别蕴含了火、雷、冰三种元素攻击。只要操作得当就可以随意释放以攻击在地狱级难度（Hell）中对某种元素免疫的敌人。这里值得一提的是最后一层冰系集气可以冻结敌人从而任你宰割，杀起来非常的安全。"凤舞"不但可以加大范围的元素攻击，还可以大大加强命中率（attack rating），这就是为什么要升满的原因。

释放技巧武术是最终打击敌人的技巧，同时也是施放上面介绍的集气技的唯一手段。

龙足（Dragon Talon）：增加命中率和攻击力的技巧，而且有击退（knock back）的作用。但是由于有更强的触发技能的存在，所以作为搭桥技能1点足矣。

龙爪（Dragon Claw）：连续的两次攻击，缺点是必须要装备两只爪类武器，那样无疑就失去了盾牌的格挡（block）保护，如果想有保护必须投入点数在武器格挡（weapon block）上，所以为了节省点数考虑，作为搭桥技能，提升1点。

龙尾（Dragon Tail）：作为触发技中唯一大范围的攻击，初期效果显著，但是10点的魔法消耗实在是让人难以接收。而且攻击力以及命中率都不如最终触发技能强，故此1点作为搭桥技能。

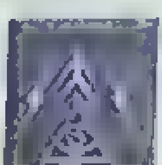
龙翔（Dragon Flight）：最终触发技能。可以进行瞬移而打击敌人，攻击力强大而且命中率提升也相当可观。所以要升满20点。虽然这项技能的魔法消耗是最大的，足足有15点。但是每次发动龙翔以后都有1秒的延迟时间，可以很好地利用这1秒补充消耗的魔法以及进行下一次集气。

陷井类刺客

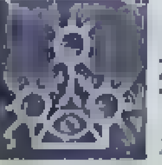
作为一个利用陷阱打击敌人的刺客，以下是笔者推荐学习的技能：


火焰冲击波(Fire Blast):最初期的火系陷井由于攻击力过低所以作为搭桥技能只提升1点足矣。


电击网(Shock Web):初期电系攻击陷井,攻击力过低但是作为搭桥技能必须升1点。


闪电哨岗(Charged Bolt Sentry):还是同样的道理,攻击力太差又不得不学,所以作为搭桥技能只升1点。


闪电陷阱(Lightning Sentry):作为最终陷井的过路技能必须要学,所以1点足矣。


死亡陷阱(Death Sentry):最终陷井技能类,似于男巫的"尸爆",要升满20点。

至于火焰哨岗(Wake Of Fire)、地狱复苏(Wake Of Inferno)都属于火系攻击,由于地狱级难度里对火系免疫的敌人太多,所以可以放弃学习这两项技能。而回旋飞刀(Blade Sentinel)、狂暴之刃(Blade Fury)以及刀盾(Blade Shield)的攻击力实在让人不敢恭维,完全属于3项垃圾技能,所以完全不必升级。

幻影类技能

不管是任何类型的刺客都要修幻影类的技能,只是两种刺客需在个别技能上投入的点数不同罢了。整理进行分开说明。


钢爪掌握(Claw Mastery):此技能可以大幅度提高刺客的命中率以及攻击力。进身格斗类刺客要升满20点,而陷阱类刺客只需要升1点。


速度爆发(Burst of Speed):可提高刺客的移动速度以及攻击速度。速度对于一个近身格斗类刺客是和命中率一样重要的因素。所以如果可能的话要升满,最少也要保持15点以上。而陷井类刺客则可以只升1点。


精神之锤(Psychic Hammer):攻击力很低而且是对于单一敌人进行打击。所以作为搭桥技能只提升1点。


武器格挡(Weapon Block):笔者推荐的是爪加盾的组合,没有必要浪费点数在这里。任何类型的刺客都可以只升1点作为搭桥技能。


幻影披风(Cloak of Shadows):可以通过使屏幕变黑达到隐身的效果。作为搭桥技能,两种刺客都升1点足矣。


消退(Fade):大幅度增强刺客对元素攻击以及诅咒的防御,然而美中不足的是这项技能不能同时和"速度爆发"同时使用。比较而言此项技能没有"速度爆发"那么重要,所以可以不必提升。


幻影战士(shadow warrior):召唤一个自己的影子和你共同作战,由于有更强的召唤物的存在,所以作为搭桥技能1点足够。


精神冲击波(Mind Blast):十分强大的技能。20点时有36%的机会去转换一片敌人。而且敌人在被转换过来回去以后可以很容易地被一击即杀(不知道这算不算是一个bug)。所以作为一个陷阱类刺客必须要升满此技能!而作为进身格斗类型刺客也最少需要10点。


毒液(Venom):通过在刺客的武器上增加毒系伤害可以大幅度提高刺客的攻击力,但在很多地方的敌人都是对毒免疫的,所以不提议升级该项技能。


幻影宗师(Shadow Master):召唤一个类似于幻影战士的人物协助你作战。此召唤物的智能很高,并且掌握所有刺客的技能,不管你本人有没有学。建议最少投入5点去增加她的生命。而陷井刺客要求更高的点数。

人物四项属性分配

近身格斗类的强壮和敏捷全部加到118,因为最好的精英物品(Elite item)剪刀(Sunwayyah)需要118的强壮和敏捷。能量方面自给自足可以靠吸取魔法的物品,所以能量不加,而体力有多少就全加进来。陷井类的强壮加到60左右敏捷不加,活力加到80-100而能量有多少就全加进来吧。因为死亡陷井和念力破坏需要很高的魔法作为支撑。

德鲁依(Druid)

德鲁依的主要技能"召唤"绝对需要发展,而变身后无法使用自然力魔法,所以德鲁依同样分为两种类型,一种是自然力系,另外一种是变身系。首先德鲁依应该发展的召唤技能是:


乌鸦(Raven):乌鸦是一种没有生命值限制的召唤兽,也就是说乌鸦不可能被杀死,它们只会在发动完攻击后自动消失,20点的乌鸦每只可以攻击31次,每次攻击力为21-23。但很显然这样的攻击力在地狱难度不可能有什么作为,所以只升1级作为搭桥。


召唤精灵狼(Summon Spirit Wolf):召唤精灵狼可以增加狼、恶狼和熊的攻击准度和防御,此技能到达5点之后可以提高攻击准度和防力各110%,也可以一次召集5只精灵狼,所以5点是必须的。

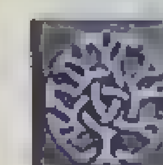

召唤恶狼(Summon Dire Wolf):召唤恶狼可以增加狼、恶狼和熊的生命值,技能到达3点可以提高生命值100%,也可以一次召集3只恶狼,3点的恶狼完全可以替代5点的精灵狼的作用。如不想浪费技能点数升级此技能,那么可以通过装备来提升。


召唤灰熊 (Summon Grizzly):召唤灰熊可以增加狼、恶狼和熊的伤害力,20点的灰熊一击便拥有945-1039的攻击力,相信也只有野蛮人和游侠能够抵挡20点灰熊的一击,所以此技能升满20点。


毒藤(Poison Creeper):用毒性攻击的藤蔓,但是它能带来的持续4秒毒系攻击力实在是太低,没有什么意义,作为搭桥技能1点即可。


腐肉藤(Carrion Vine):如果说是修炼自然力系的德鲁依只需要1点用于搭桥便可,而变身系则需要5点以上用来恢复自身的生命值,5点的"腐肉藤"可以提供7%的尸体转化几率。


太阳藤蔓(Solar Creeper):自然力系德鲁依需要至少5点以上,5点的"太阳藤蔓"拥有5%的尸体转化几率。


橡树贤者(Oak Sage):虽然可以增加召唤兽的生命值的上限,但由于无法和"狼之心"一起使用,所以1点用于搭桥。


狼之心(Heart of Wolverine):此技能在很大范围内增加召唤兽的攻击力和准度,建议升至10点用以提高召唤兽的攻击力,10点可以提高83%的攻击力,88%的攻击准度。


精神倒刺(Spirit of Barbs):此精灵没有任何利用价值,除非你准备所有的召唤兽都是1点,否则可以不考虑它的存在,作为搭桥技能1点即可。

接下来让我们来看看自然力系的技能发展方向:

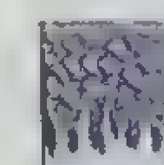

北极风(Arctic Blast):北极风虽然可以没有时间间隔地连续发动,但由于攻击力太低,完全没有使用价值,升1点用于搭桥。


飓风铠甲(Cyclone Armor):6点的"飓风铠甲"可以吸收100点的魔法攻击力,然而对于地狱级难度而言,就需要更高等级的"飓风铠甲"抵御魔法伤害,最低等级升6点。


缠绕(Twister):虽然是物理攻击,但在它相对后面还有攻击力更加强劲的"龙卷风",所以没有任何升级的需要,1点用于搭桥即可。


龙卷风(Tornado):比缠绕更加强的物理攻击力法术,对于各种在地狱级难度的各种对魔法免疫的怪物必须使用这种攻击方式才能充分发挥作用,所以最低要求是升至10点。


飓风(Hurricane):冰系伤害可以冻结敌人减缓敌人的移动和攻击速度,10点以上的飓风拥有94-119的冰系攻击力,10点的飓风和15点的"末日战场"交叉使用,会让近身敌人遭受残酷的火系攻击并有可能被冻结。


火焰风暴(Firestorm):过低的攻击力,没有实际用处,作为搭桥技能升1点即可。


熔石(Molten Boulder):攻击力一般且命中率不稳定,也就只能作为搭桥技能升1点。


裂缝(Fissure):魔法的持续时间太短,没有太大用处,升1点用来搭桥。


火山(Volcano):也同样有着低命中率弊病,也只考虑升1点来搭桥。


末日战场(Armageddon):末日战场达到15点时,拥有270-320的火系攻击力,维持时间10秒,且在发动6秒后可以再次发动。这样可以连续不间断使用的法术,对于近身攻击的敌人将有非常高的杀伤力,建议15点以上。

最后是变形系的技能发展方向,由于人熊的敏捷实在让人不敢恭维,所以变形系以人狼为主攻方向。


人狼(Werewolf):最高等级的人狼拥有68级的攻击速度提升,335%的攻击准度提升,变形系的必须技能,等级升至15点以上,用以发挥人狼的最佳优势。


变狼狂(Lycanthropy):被动系的变狼狂技能在15点可以提高人狼90%的生命值和增加320秒的变型时间,升至15点之上。



野兽的愤怒(Feral Rage)：虽然此技能拥有提高攻击力、提高攻击准度、吸血和提高行动速度的多项功能，但由于持续时间只有短短的20秒，所以没有太大价值，1点作为搭桥之用



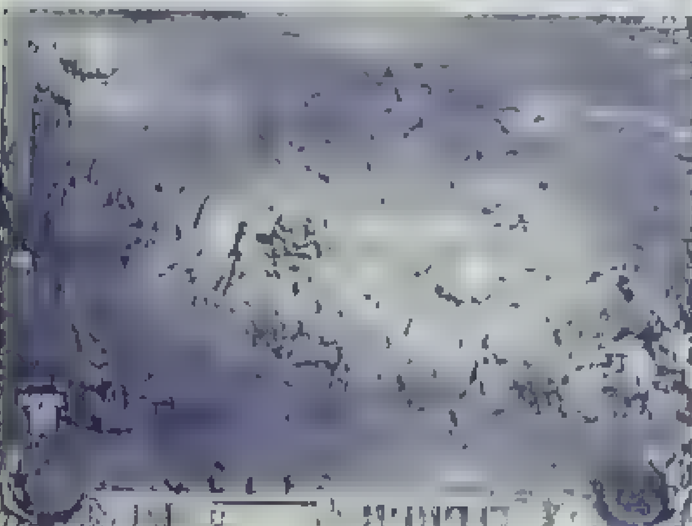
狂怒(Fury)：人狼的终极技能，10点可以提高攻击力113%，攻击准度253%，并可对5个目标同时发动攻击，升至10点显得十分有必要。除以上的技能之外，需要人熊(Werebear)技能搭桥的技能全部可以不加考虑。

四项基本点数分配

变形系应该注重活力，而自然力系应该注重能量。德鲁依的所有自然力法术都拥有命中率低的的问题，所以自然力系的德鲁依并不太看好，变形系的德鲁依才是主攻方向。

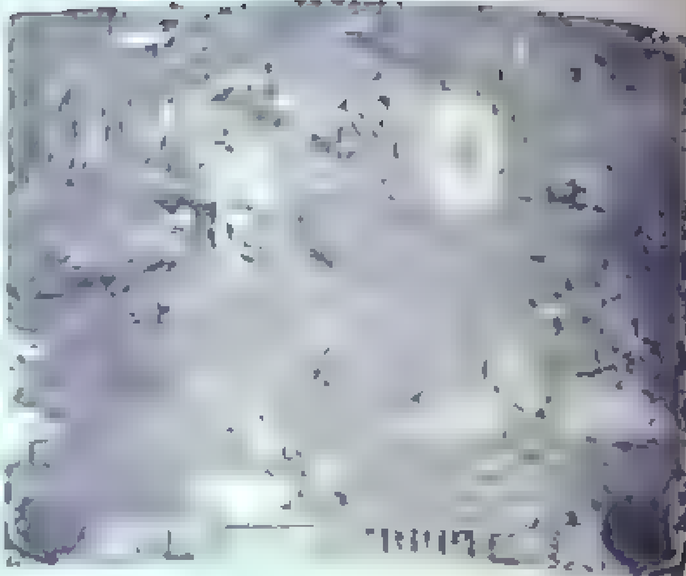
第五幕任务攻略

任 务 一：挫败围攻(Stop the Siege)
提 供 者：城镇的铁匠Larzuk
所在场景：血腥丘陵(Bloody Foothills)
任务奖励：完成任务后Larzuk将会为您选择的一件物品打上一个镶嵌洞，城镇中的物品价格也将会下调。



过 程：这是第五幕的第一个任务，玩家必须找到位于血腥丘陵中的Shenk，它是一位头领(Overseer)。如果能顺利杀死它就能缓解野蛮人高地所面临的重重包围。
提 示：从进入第五幕后就需要特别注重火系的防御，因为这一幕众多敌人都是以火焰攻击为主，如果火系防御过于薄弱就有很大的生命危险。而且敌人往往都是成群结队聚集在一起，独行侠式的单独冲锋陷阵是绝对不明智的做法，尽量依靠自己的雇佣兵以及野外救出的野蛮人战士的掩护杀敌。完成任务后的打孔奖励最好选择自己最满意的黄金装备或者暗金装备来打孔，千万不要随意拉一件装备来凑数。

任 务 二：营救人质(Rescue on Mt. Arreat)
提 供 者：城镇的Qual-Kehk
所在场景：寒冷高地(Frigid Highlands)
任务奖励：完成任务后Qual-Kehk送给你三张神符Tal、Ral、Ort，等级分别为17、19、21才能够使用，并且以后能够在Qual-Kehk处雇佣野蛮人战士同玩家共同作战。
过 程：通过血腥丘陵之后便可到达寒冷高地，玩家必须在寒冷高地内找到15个被俘的野蛮人战士，他们分别被关在3个木栅栏内。找到他们后，玩家直接打碎栅栏的门后被俘的野蛮人战士就会自动进入给他们开启的传送门。
提 示：当找到被俘人质后，救人不是第一位的，因为作为人质的他们并没有任何生命危险，倒是每个关押点都有非常多的敌人，优先将他们全部消灭后再去解救人质比较安全一些。

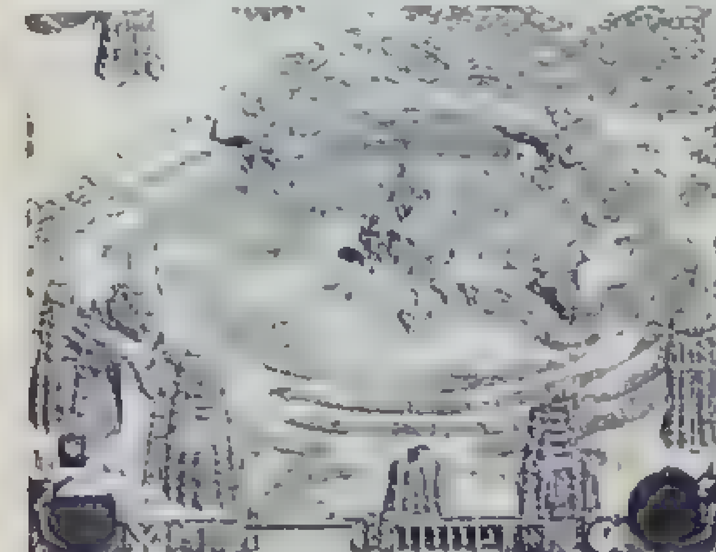


任 务 三：冰河监狱(Prison of Ice)
提 供 者：城镇的Malah
所在场景：冻结之河(Frozen River)
任务奖励：完成任务之后Malah送给玩家一张所有魔法体抗力加10%的卷轴，Anya会给玩家一件人物专用的黄金装备。
过 程：当玩家从Malah那里接到这个任务之后，Nihlathak就会从村庄内消失，这时玩家再也不能来购买赌博物品，这一现象也使得村内的人们怀疑Anya的失踪与Nihlathak有关。通过寒冷高地后，到达奥瑞特高地(Arreat Plateau)，这里除了有传送点外，还有通往黄泉之渊(Pit of Acheron)练功点的通路。在极寒高地的尽头，有洞穴连接水晶通道(Crystalline Passage)，你可以在这里找到传送点和另外两个出口，其中一个出口通往冰结之河。Anya就被关在冰结之河内，当玩家在庞大的冰结之河迷宫内找到已经被冰冻的Anya后回到城镇找Malah索要一本解除冰冻的魔法书，再返回Anya处将她解救。



提 示：冰结之河迷宫十分庞大，玩家必须有极大的耐心来搜索迷宫。同时必须认清方向，在等级足够高的情况下千万不要走错而去了练功点。当然，等级比较低的玩家建议还是先练练等级，为以后的恶战做好充分准备。

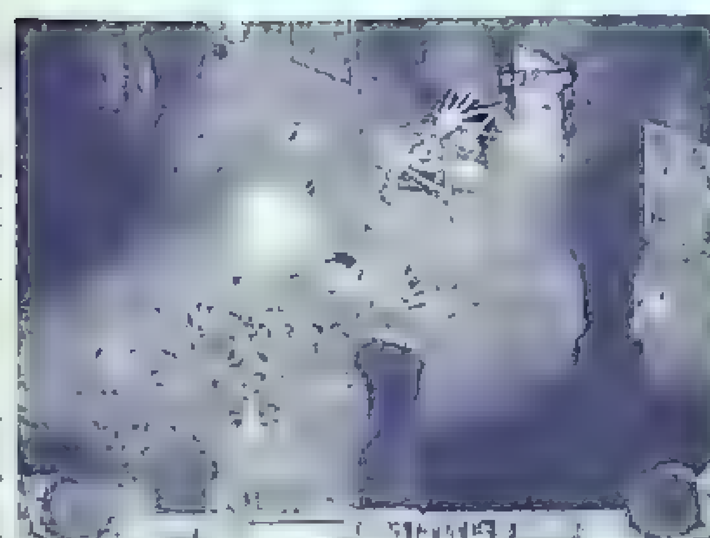
任 务 四：无耻背叛(Betrayal of Harrogath)
提 供 者：上一任务中救出的Anya
所在场景：苦难殿堂(Halls of Vaught)
任务奖励：任务完成之后Anya将会为你的一件物品打上你的名字。



过 程：完成任务三将Anya救回后，她会告诉你Nihlathak出卖野蛮人远古英灵守护必经通路通行权的事，同时她用自己的力量开启一道通往Nihlathak藏身之所的时空传送门，并代替Nihlathak成为新的可以购买赌博物品的NPC。进入Anya开启的传送门到达寺庙(Nihlathak's Temple)，然后下阶梯穿过苦闷殿堂(Hall of Anguish)和来到拥有传送点的痛苦殿堂(Hall of Pain)，继续下阶梯到达苦难殿堂。
提 示：Nihlathak极其强大，拥有召唤邪恶怪物的能力，这将是一场艰苦的战斗，不过为了一件可以署上自己名字的装备值得去与之战斗！

任 务 五：通路仪式(Rite of Passage)
提 供 者：城镇的Qual-Kehk
所在场景：奥瑞特山顶(Arreat Summit)
任务奖励：大幅度增加经验值，普通模式下100万，地狱模式5000万
过 程：到达奥瑞特山顶后从Qual-Kehk处得知这里是神圣的、有着众多神殿所在的地方，他自己没有胆量冒犯这个地区，因为传说这个地区有着神灵守护，阻挡弱小和无知的人进入神殿。水晶通道(Crystalline Passage)的两个出口，一个可以前往冰结之河，而另外一个则是前往冰河之痕(Glacial Trail)。冰河之痕拥有传送点和前往地下练功点流浪者洞窟(Drifter Cavern)的通路，同时也有返回地面冰土苔原(Frezon Tundra)的通路。冰土苔原也有传送点和前往练功点恶魔深渊(Infernal Pit)的通路，同时还有另外的通路连接祖先之路(The Anceients' Way)。祖先之路同样有传送点和通往练功点寒冷地窖(Icy Cellar)，另一条则是前往本任务地点奥瑞特山顶。
提 示：途中会经过三个练功点，需要特别注意迷宫的路。三个野蛮人祖先十分厉害，这场战斗将是玩家在这一幕遇到的最为艰难的一战。不过看着完成任务后丰厚的经验值奖励，豁出去拼命吧！

任 务 六：毁灭之王的末日(Eve of Destruction)
提 供 者：无，打败三位野蛮人祖先后进入毁灭王座(Throne of Destruction)即可
所在场景：世界石议院(The Worldstone Chamber)
任务奖励：杀死毁灭之王(Baal)后他身上掉下的装备和获得新的称号。
过 程：穿过世界石要塞前三层(WorldStone Keep level 1/2/3)，可以在第二层找到传送点，三层的尽头进入毁灭王座。在这里遇到毁灭之王(Baal)，他会放出五次依次增强的怪物，消灭这些怪物后，毁灭王逃进世界石议院，玩家追赶进议院。
提 示：毁灭之王召唤出来的怪物当中，第四、第五波最为强大，尤其是最后一波，只要被这些怪物包围，就很难避免被杀的危险。这里防御火系攻击显得十分重要，第四波出现的怪物会放出众多火龙，火系防御稍弱就会被一击必杀。感觉毁灭之王没有Diablo强悍，虽然说生命值不相上下，但是缺少了Diablo的那种一击必杀类的攻击，这样玩家面对他的时候就没有了太大的紧迫感。不过玩家没有一定等级还是不要轻易来找他麻烦，毕竟人家是最终BOSS嘛。



神符介绍

在暗黑破坏神资料片当中出现一个新的亮点，那就是众多的神符。神符是一种篆刻了神秘象形文字的小石头，可以被安插在插孔装备上。神符并不同于其它的插入物品，单独的神符拥有增强魔法的属性，但特定的神符组合(神符之语)，按照一定的顺序将神符安放在插孔装备之中就可以获得更为神奇的能力。神符包括从最平常的到最不可思议的，神符也可以用于制造手工艺品(Crafted Items)，如果玩家把手中现有的神符按照正确的顺序安插在装备上，并且装备的类型和插孔的数量也完全匹配，该装备将拥有"独特的"名字，并呈现金色，拥有神符之语的强大法力。

神符的好处是你可以将它们安放任何与神符要求的插孔数量一致的装备中获得魔法属性，例如，使用一把精华(Elite)的插孔剑或是一把特殊(Exceptional)的插孔剑，你可以选择剑的类型。比较而言，即使使用一把短剑也会拥有同样的效果。你可以继续寻找更好的插孔装备，通过正确的神符之语，来获得更强的装备。

神符之语的规则

如果你将神符按照神符之语安放在一件盔甲当中，每个神符原有的附加属性也将继续存在。神符之语的规则要求插孔装备上的插孔数量必须符合。也就是说，如果某个神符之语需要3个神符，那么你的装备必须是3个插孔的装备，而且插孔装备的类型也必须符合。如果神符之语需要一把弓，那么剑或者头盔将不能实现神符之语的附加功能，神符之语只能对没有初始魔法属性的插孔装备生效，也就是所谓的白色装备。神符的正确顺序也是必须的，如果顺序错了就只能获得每个神符的附加属性，而不能实现神符之语。神符必须按顺序安放，如果你拥有正确的武器类型，正确的神符而却不按照神符之语的要求来按顺序安放的话，那么神符之语将无法实现，因为你只是努力去实现神符之语却没有使用正确的方法。下面就一一介绍在游戏当中所能遇见的所有不同等级的神符：

所需等级	图样	神符名称	镶嵌于盔甲、头盔、盾牌的效果	镶嵌于武器上的效果
11		El	防御度提升 15，光照范围 +1	攻击等级提升 50，光照范围 +1
11		Eld	精力值消耗为 15%，提升成功抵挡几率（盾牌）	对抗不死系怪物提升 175%伤害，对抗不死系怪物提升 50 攻击等级
13		Tir	每杀一个怪物得到 2 点魔法	每杀一个怪物得到 2 点魔法
13		Nef	对抗射击物时防御提升 30	震退敌人
15		Eth	魔法恢复速度提升 15%	减少目标 25%防御度
15		Ith	所受伤害 15%转换为魔法值	最大伤害 +9
17		Tal	抗毒属性提升 30%，抗毒属性提升 35%（盾牌）	增加持续 1 秒的 20 毒系伤害
19		Ral	抗火属性提升 30%，抗火属性提升 35%（盾牌）	增加 5-30 火系伤害
21		Ort	抗电属性提升 30%，抗电属性提升 35%（盾牌）	增加 1-50 闪电伤害
23		Thul	抗冰属性提升 30%，抗冰属性提升 35%（盾牌）	增加 3-14 冰冻伤害
25		Amn	攻击者受到 14 点反伤害	每击吸取 7%生命
27		Sol	所受伤害减少 7	最小伤害 +9
29		Shael	提升快速打击恢复 20%，提升快速抵挡等级 20%（盾牌）	提升武器攻击速度 20%
31		Dol	自动恢复生命 +7	被击中怪物有 25%几率因恐惧而逃跑
无		Hel	装配需求 -15%	装配需求 -20%
35	N/A	Po	活力 +10	活力 +10
37		Lum	能量 +10	能量 +10
39		Ko	敏捷 +10	敏捷 +10
41		Fal	强壮 +10	强壮 +10
43		Lem	从被杀怪物身上得到黄金的数量提升 50%	从被杀怪物身上得到黄金的数量提升 75%
45		Pul	防御度提 30%	对抗恶魔系怪物提升 175%伤害、对抗恶魔系怪物提升 100 攻击等级
47		Um	所有抗性提升 15（盔甲 / 头盔）、镶嵌在盾牌上提升 22	25%几率出现加大伤口效果
49		Mal	所受魔法伤害减少 7	阻止怪物治疗
51		Ist	获得魔法物品几率提升 25%	获得魔法物品几率提升 30%
53		Gul	抗毒属性上限提升 5%	攻击等级提升 20%
55		Vex	抗火属性上限提升 5%	每击吸取 7%的魔法值
57		Ohm	抗冰属性上限提升 5%	伤害提升 50%
59		Lo	抗电属性上限提升 5%	20%几率出现致命一击
61		Sur	最大魔法值提升 5%、魔法值 +50（盾牌）	被击中目标致盲
63		Ber	所受伤害减少 8%	20%几率出现决定性打击
65		Jo	最大生命值提升 5%、生命值 +50（盾牌）	减缓目标速度 25%
67		Cham	不会被冰冻	冰冻目标
69		Zod	永不磨损	永不磨损



风影傳說

【全攻略】

文／西山　编辑／东东

凌绝峰

正值微风轻送，草长莺飞的季节，凌绝峰上，杨熙烈的坟头如今已是青草萋萋，坟前跪着一个英姿飒爽的青年，他就是杨熙烈的独子杨影枫。十年过去了，他谨记父亲的遗嘱，学剑初成，祭拜过父亲之后，踏上了漫漫江湖路。

武当山下

离开凌绝峰，往西下山。至山下，与饭庄里的老板聊后，得知已到武当山脚。一旁的酒客正在夸武当道士如何厉害，影枫不禁心中一动，决定上山见识见识！向老板问路后出发，东北方向的路口通往武当山。

武当山洗剑池

来到武当半山的洗剑池边，两道士拦住去路，要影枫留下宝剑方可上山。打败他们就可畅行无阻了。

武当道观

经洗剑池直上武当。在道观前请看守门道士代为通报，不料却被拒绝。

选择A：影枫一怒之下杀进道观，逼得武当掌门天星道长不得不现身。但无论影枫如何恶言相向，他也不愿出手。

选择B：站在道观门口守候，终于有弟子出来告知天星道长请他进去一叙。入内见到道长。

道长不肯亲自过招，却让影枫与门下弟子切磋。影枫一连打倒多名武当门人，最终被大弟子张惟宜打败。道长认可了影枫的功力，又指出他经验不足，要多加磨炼。影枫大为折服，告别道长后下山。

◆结局一

挑战武当，神勇的杨影枫居然连战连胜，打败武当大弟子张惟宜，实在是出人意外呀！看来天下第一的人生目标这么容易就达到了，活着还有什么意义呢？大侠杨影枫跳崖自杀。

武当山下

回到武当山下，见土匪打劫过路商人张仲天。影枫拔刀相助，杀得贼人逃之夭夭。张自称要前往惠安镇，于是相约到那里小叙。

野树林

来到武当山下，另择一条向北的小路，不觉中进入了一片阴暗茂密的山林。前面突然闪过一道黑影，不正是适才打劫的土匪么？偷偷跟上去，只见他钻进一个隐秘的山洞，跟进去沿着弯弯曲曲的道路走到尽头，赫然发现是一群强盗正在密谋！他们正商量着再劫张仲天夺取什么秘笈。影枫杀出，力克群贼。他正要将盗首毙于剑下，那厮突然隐遁不见。而且……空中竟然掉下一个铁笼！影枫误中陷阱，束手就擒。

盗首感叹影枫的好身手，极力说服他入伙分享财宝。不料影枫运起内力，轻易脱身，一落

妈，两人再战一场，恶人终于授首。

惠安镇

夜过去，离开野树林向南，不觉来到惠安镇北郊。往南进镇，发现人们都传言江湖中失传多年的武林秘笈《武道德经》最近又面世。来到悦来客栈，在门口险些被一唐突之人撞倒，进客栈后才发现自己的银两却已被那家伙窃走，接着又被势利的掌柜奚落一番。幸好武当山下救下的商人张仲天出场解围。两人对饮，感叹闯荡江湖，全靠朋友。酒至酣处，仲天欲托影枫代为保管一古旧的木匣。

选择A：推辞。影枫推辞，张也就作罢。晚上遇见黑衣人偷袭，杀退他们，抓到一个活口，正想问个明白，不料竟有人用银针下手杀人灭口。发现黑衣人身上藏有张仲天的木匣。

选择B：影枫乐意代为保管。两人再喝几杯便各自回房休息。入夜，有黑衣人打破房顶跳进。一阵打斗之后，这伙人又稀里哗啦的逃走了。影枫制住其中一人，欲问究竟。不想那人却被一枚银针所杀，银针上刻有古怪图案。

次日早起，刚出门就看到小二神色慌张的大喊“杀人”，赶紧到张的房间看看，果然，仲天已经暴毙房内。掌柜看到影枫就要揪他去报官，一口咬定是他谋财害命。正争执不下，一家丁模样之人自称受藏剑山庄庄主卓非凡之命来接旧友，请影枫到山庄相见。掌柜赶紧署手并连称得罪。影枫答应下来，但要先替仲天料理后事。回到仲天的房间，方知尸体已经被人认领并带回乡。既然好友已经魂归故里，就赶快前往藏剑山庄吧。从悦来客栈的小叁子处得知山庄在惠安镇南面。

藏剑山庄

山庄门前，家丁一进去通报，卓非凡立时就出来迎接。这庄主果然是一表人材，两人相见恨晚。卓设宴款待影枫，席间相谈甚为投机，当下决定结为异姓兄弟。

两人来到佛堂结拜后，非凡提出愿与影枫切磋一下武功。两人在练功厅堪堪打了个平手。天色已晚，非凡安排影枫至客房休息。此时在庄内闲逛，可在书房内获得《灭绝剑法》。影枫在客房里感叹又得一知己，而窗外，家丁李四悄悄靠近并里窥探……

次日一早，李四来报称庄主有请。在管家处见到非凡，卓提及他有一所庄园，座落于芭蕉谷的寒波河边，名为芭蕉小筑，风景怡人。请影枫前去居住，影枫想到父亲遗愿，本不愿答应，怎奈义兄情真又切，只得领情。卓非凡加入队伍，两人一同前往寒波谷。

芭蕉小筑

离开藏剑山庄往北，穿过惠安镇郊外往西，过清平桥、寒波小路来到谷中。这寒波谷果然是鸟语花香的好地方。突然家丁从山庄赶来，请主人回去处理事务，非凡匆匆离去。影枫信步在谷中闲逛，沿小路直往北走，听到清扬的箫声，循着箫声往前追寻……竟然看见一美貌的红衣少女背靠樱花树吹洞箫。影枫鼓起勇气上前搭讪。刚说两句，红衣少女推说天色已晚，飘然离去。可怜影枫回去一夜无眠。

次日天未亮，影枫便耐不住急往樱花谷再去找红衣少女。果然她又在谷内吹箫。二人交谈中，得知她名叫紫轩，家住附近的清平乡，也是个孤儿。两人聊着聊着，天色已晚，因为清平乡与樱花谷路途甚远，影枫于是自告奋勇送她回家。一路上良辰美景，樱花絮语，不觉已到清平乡外，俩人约好明日再聚。影枫喜滋滋地回到芭蕉小筑，只恨天不早亮。第三日清早，在谷内聊了一会，姑娘说有点闷，想出去走走，影枫提出陪她去惠安镇逛逛。

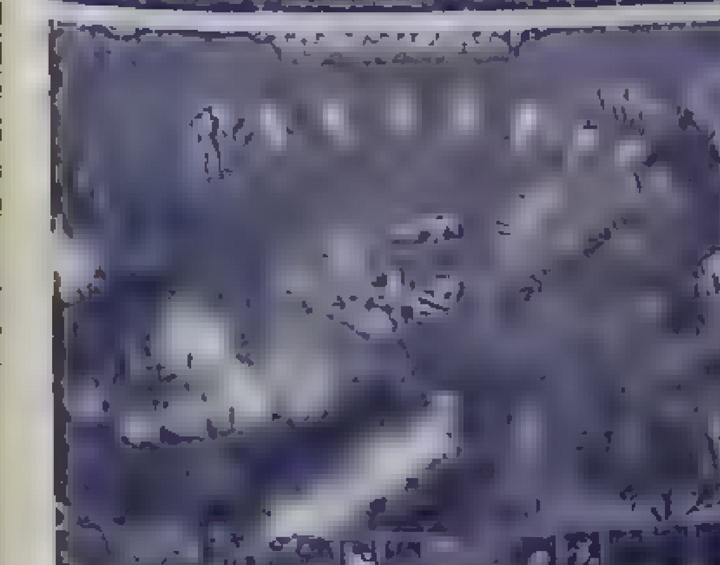
惠安镇

一路说笑来到惠安镇。影枫提议去醉仙楼听歌女阿梦唱歌，楼内多少客人都是冲着阿梦姑娘的“天仙子”而来。一曲下来，二人已然被歌里的故事打动。偌大一个惠安镇，好玩好看的还多呢，再四处逛逛吧。路过一家布店，紫轩正巧想买一匹布，影枫进店为姑娘选了一匹上好的苏绸。镇中还有一位可爱的卖花姑娘，买几朵花送给紫轩总不会错。两人在惠安镇内玩得非常开心，路过悦来客栈，忽然乌云密布，大雨倾盆。影枫与紫轩急急走进客栈避雨，可雨下个没完，看来只有在此暂住一晚。掌柜告诉只剩一间上房，于是两人一夜叙话至天明，渐渐已互生爱意。

天亮后，影枫想起在悦来客栈死得不明不白的张仲天，向客栈的小叁子询问仲天的死因。小叁子答应帮忙打听打听。然后，影枫送紫轩回清平乡，二人再次相约次日。

幸福的日子总是过得特别快。一日清晨，影枫象往常一样喜滋滋的赶到樱花树下，不料紫轩这日却没来，忐忑不安的等了一会儿，决定去直接去清平乡找她。





清平乡

来到清平乡，从桥上的鲁老头口中得知此地无赖贾少一直垂涎紫轩的姿色，今天纠集了一群人在她家闹事。影枫一听热血上冲，立即赶往紫轩家里。将无赖们教训一通后，决定先把紫轩带回芭蕉小筑暂时栖身。两人刚回到芭蕉小筑，就有山庄家丁来报，告之卓庄主有要事出门，暂不能陪杨公子闲叙。

惠安镇

第二天早起，紫轩看见影枫放在桌上的木匣，问起此物。影枫告诉她来龙去脉，又想起曾托小叁子打听此事，不知有无消息。于是赶到惠安镇，在醉仙楼打听到仲天之死是因他私藏有传说中的武林秘笈。影枫突然想起仲天交给他的那个木匣，急忙赶回芭蕉小筑。

芭蕉小筑

进了芭蕉谷，看见芭蕉小筑浓烟滚滚，原来上次逃走的无赖纠集了同伙前来报复，紫轩倒在地上，生死不明。匪首自称江湖大盗夺命一点金，扬言紫轩中了他的毒，绝无生路。影枫悲愤交加，杀死了这伙歹人。在惠安镇大夫家，得知若要救治紫轩，只有去找药王谷的胡神医。只是这神医生性怪僻，若能帮他找到所需要的宝贝，才会出手治病。

药王谷

影枫重新燃起希望，迅速赶到药王谷。胡神医开出价码：霹雳堂的独门暗器雷霆子。雷霆子就放在霹雳堂听雷阁中，拿走雷霆子将触动听雷阁机关：限时炸药。

选择A：爽快答应。

选择B：犹豫不决了许久，最后为了紫轩只好咬牙答应了。

霹雳堂

从药王谷南面走向霹雳堂，一路听人说



霹雳堂戒备森严。影枫暗想既然如此，那就在附近的破庙挨到天黑后再伺机夜闯。天色暗下，影枫悄悄潜进霹雳堂，四处走走，可在宝箱内获得霹雳堂独门武学《霹雳神功》。走进听雷阁，雷霆子就放在供桌上，刚把它拿起来，就听得“格达”一声，触动了机关。大批霹雳堂弟子涌了出来，必须在极短的时间内（在游戏中有计时系统出现）脱身，否则炸药爆炸一切就完了。

药王谷

影枫侥幸逃脱，赶回到药王谷，胡神医接过雷霆子，开始治病。当紫轩睁开眼睛时，激动的影枫才发现，她对他来说有多么重要。他决定请卓非凡做媒，和紫轩成亲。

清平乡

芭蕉小筑已经被烧毁了，影枫只好先把紫轩送回清平乡故居。然后去藏剑山庄找非凡。在清平乡路口意外遇见小叁子，两人聊了几句，小叁子说他听得传言：张仲天是被藏剑山庄卓非凡派人害死的……影枫大为意外。传言可畏，看来此事得查个清楚。用什么方式呢？



藏剑山庄

选择A：当面质问。影枫到山庄来见卓非凡，卓四告诉他庄主在剑气峰。赶到剑气峰，卓非凡一口否认杀了张仲天，他伤心地走的悬崖边，说他想不到杨影枫竟然和别人一样误解他。影枫深为歉然，走到非凡身边道歉，不想卓突然发难，把影枫打落悬崖！

选择B：自己查探。来到藏剑山庄，待夜，潜进卓非凡的书房，在桌上找到一枚与死剑客脑门上一样的银针。在剑气峰找到卓，无法狡辩的卓非凡狞笑承认一切都是他一手所做，一掌将影枫击落悬崖。

忘忧岛村落

影枫醒来，发现自己躺在一间茅屋内。刚想坐起来，只觉浑身剧痛。试行运气，却发现内力尽失。屋外进来一妩媚的蓝衣少女，对话中得知她叫纳兰真，在海滩上捡了影枫回来。影枫说了几句话，就虚弱得昏了过去。纳兰决定去山上采些草药回来为他疗伤，于是离开小屋（此时玩家转为控制纳兰真）。

离开茅屋向东走，回到忘忧岛村内。在左下角采药人阿里处问得岛上东南边的离忧山有种稀有的银丝草，对治疗外伤有奇效，不过这种草药最大的特点是凡生长处必有大量杀人蜂寄居。

离忧山

往东南方向而去，穿过一条小河，来到离忧山。走向山林深处开始出现愈来愈多的杀人蜂。杀开一条道路，果然看见了珍贵的银丝草。

海边小屋

待到纳兰赶回茅屋，影枫已经醒来。纳兰一边为影枫敷药一边劝解他。影枫看见面前这位素昧平生的姑娘为他不惜涉险……

选择A：温言致谢。轻声向纳兰真道谢，纳兰觉得自己为他做什么都是那么高兴。

选择B：冷漠拒绝。冷冷地向纳兰真说，根本不必为他这样一个废人浪费时间。纳兰听了又难过又生气，忍不住回几句就悻悻然离开小屋。

纳兰回到村里家中，向爹爹纳兰潜凛讲述了影枫的伤情。纳兰潜凛决定去为杨影枫疗伤。父女俩赶到海边小屋，为影枫[illegible]之后，潜凛认为以后，说恢复功力恐怕是没有希望了……影枫听了不禁心中怅然。纳兰送爹爹出去的时候，忍不住低声向父亲传授无忧神功给影枫，被一口拒绝。

海边茅屋

纳兰尽心照护影枫。虫深露重，她又困又倦，不禁趴在桌上睡着了。影枫悄悄起来，一人走出了房间。纳兰醒来大惊失色，连忙到外面去找。往海边去，在沙滩礁石旁边看到影枫，纳兰[illegible]安慰他……两人聊了一会儿就回去了。

影枫伤势日见好转。一天夜里，纳兰跑来告知，她父亲在每个涨潮的夜晚都会独自到无忧教的禁地去一趟，她料想父亲一定是去练功，便想让影枫今晚一起去禁地偷学父亲的武功。

选择A：同意，但出于武林道义，影枫决定只看不学。

选择B：拒绝，觉得这样不好，但禁不住纳兰的坚持，还是被她拖去。

无忧教禁地

影枫和纳兰真偷偷来到禁地，尾随纳兰潜凛走进禁地大门，看见他在大厅击掌三下，走出两个无忧教众。一人向他汇报查访那本武林秘笈的情况，另一人禀报江湖中新近发生的事情……影枫纳兰惊讶之余不小心发出声响，被潜凛发现，厉声喝斥女儿胡闹，令她马上带影枫离开禁地。委屈又失望的纳兰带着影枫离开禁地。两人回到海边茅屋，一夜无话。

无名洞

清早，纳兰想起童年曾在离忧山见过一神秘的山洞，于是叫影枫一起去山洞玩。两人来到离忧山，沿上山小路直走到尽头，终于找到山洞口。再往前就飞出一大群吸血蝙蝠，纳兰一边护着影枫一边斩杀蝙蝠。到了尽头，纳兰看见前面竟有亮光，兴高采烈跑过去，只听得一声惨叫，原来亮光处竟是一处洞口，她往洞里直栽了下去。影枫大吃一惊。

选择A：跳下洞口。来不及细想，立刻抢上前去，也跟着跳进洞里。

选择B：不跳。左右徘徊，欲回岛告知纳兰潜凛。走到洞口细思量觉得不妥便又折回跳下洞口。

无名谷

似乎掉落了相当长的一段时间，两人一前一后的摔落在一片青翠的草地上。影枫看纳兰真无恙，心中大喜，两人紧紧拥抱在一起。观察一下四周，发现这是一个盆地，花团锦簇，美不胜收。影枫判断上面的秘道是人工所为，这里必定有人居住。果然在绿树掩映下发现一座小屋。

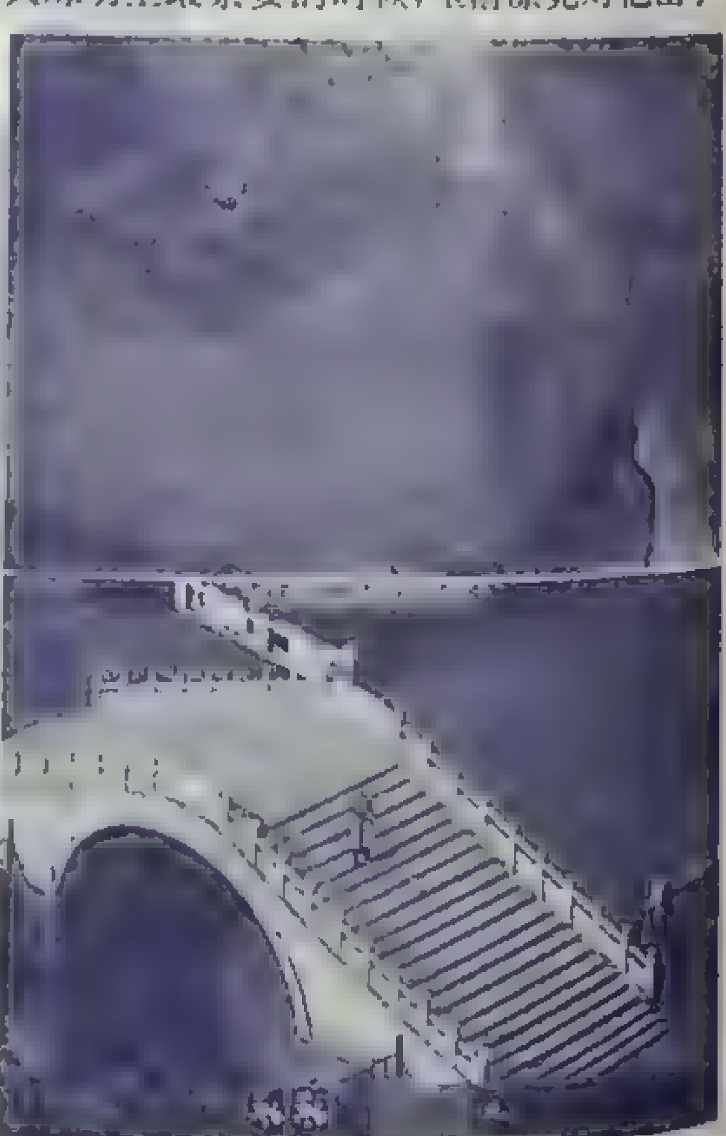
屋里布置整齐，但灰尘很厚。两个人进里屋一看，[illegible]一具白骨，衣物[illegible]一块发黄的丝绸手帕，上面[illegible]——竟是一套[illegible]武功秘笈！更不可思议的是，这套武功便是专门为武功尽失的人创下的！原来，床上之人被奸人[illegible]，武功全废，还被囚禁在这[illegible]这套神功，然打算出去报仇，[illegible]，只好将神功记录下来，待有缘者得到，[illegible]替他报仇。

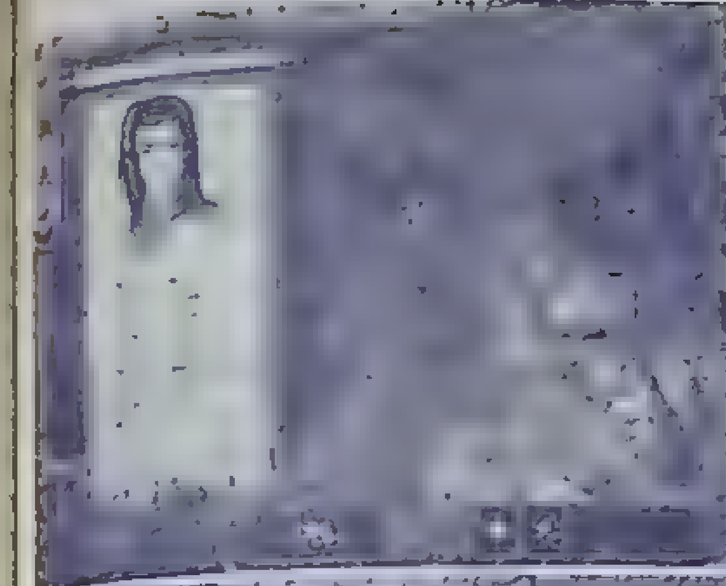
选择A：管它三七二十一，不学是傻瓜。二话不说就向白骨行了拜师大礼，感谢上天给自己这个机会！

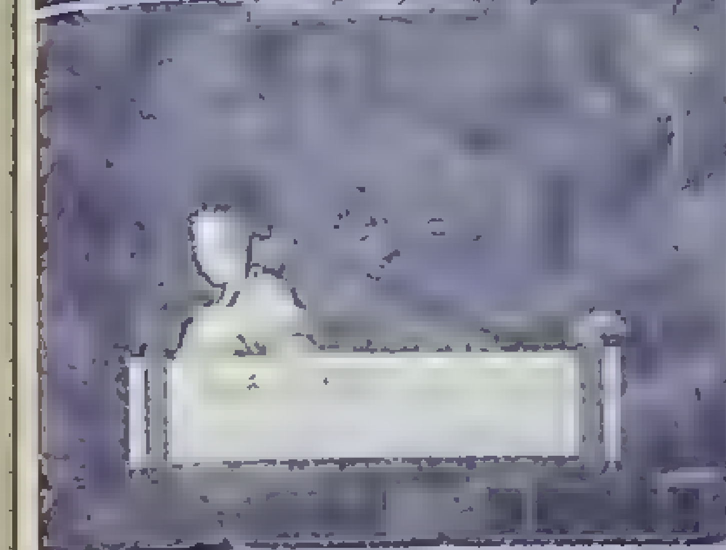
选择B：因不明真相，不愿拜师。但在纳兰的鼓动下，还是行了拜师大礼，并立誓为师父报仇。

影枫将师父的遗骨入土为安（此时控制权交还给杨影枫）。两人离开小屋，想寻路返回，才发现唯一的通路就是他们掉下来的那个洞口，以他们现在的功力是不可能跳得上去的。无奈，又回到小屋，影枫开始学习手帕上记载的武功。

一个月后，影枫的内力已经恢复得差不多了。两人再回小屋看看，发现床下有个暗格。打开暗格，里面又是一张写满字的丝绸手帕，上面记述了一个可怕的秘密：原来这老人名叫月重天，生前是无忧教的教主。中年丧妻，膝下唯有一女，名唤月明瑶。月重天中年收了两个徒弟，一个叫上官飞龙，一个叫玉潜凛。上官飞龙生性内敛，和月明瑶互相爱慕；而玉潜凛则伶俐聪明，甚得师父宠爱。月重天不顾女儿强烈反对，硬将她许配给潜凛。两人成亲当天，上官飞龙伤心欲绝，离开忘忧岛，远走他乡。此后，月重天把大小事务交给潜凛，自己则潜心武学。但是镇教之宝“非魔之刃”他始终没有传给玉潜凛。但他怎么也想不到，就在自己闭关练功至最紧要的时候，玉潜凛竟对他出手









……

影枫脑海里一片昏乱：上官飞龙已经死在杨熙烈手里，但这玉潜凛又是谁呢？纳兰的脸色白得可怕，她颤抖着说出玉潜凛就是她爹爹，而“玉”是他入无忧教前的姓。面对心事重重的纳兰，影枫不知道该怎么安慰她，只能说也许其中另有隐情。两人施展轻功，返回石洞，匆匆赶回村里。

忘忧岛纳兰家

纳兰潜凛见女儿归来，又惊又喜，看到丝帕，却又霍然变色，最后他还是道出实情：当年月重天练功走火入魔，变得邪恶暴躁，赶杀弟子数十人，他废去月的内力实属无奈。纳兰真问起娘亲，纳兰潜凛黯然失色，不愿多谈。纳兰真请影枫放过爹爹，影枫答应了，并提出要离开忘忧岛。

忘忧岛码头

纳兰送影枫来码头坐船，她一片芳心都已经牵系在他的身上。为了帮助影枫成就夙愿，她偷偷拿了父亲的《无忧真经》送给爱人。离别在即，纳兰终于忍不住低声问影枫这一走还会不会回来。

选择A：肯定。怎么忍心看她难受。

选择B：保持沉默。影枫默然无语，他一直还惦记着清平乡的紫轩……

码头

离开忘忧岛，上岸后向北，至野地废屋再向西行。穿过惠安镇，来到南郊外。过桥时发现几个武功高强但面色不善的人正围攻一个俊俏妍丽的少女，为首老者声称要少女放下经书才给她活路。英雄救美，当仁不让。影枫帮助少女打倒对手。少女对影枫嫣然道声谢便飞快离去。

清平乡

赶到清平乡，紫轩家早已人去屋空。向南边的邻居打听，村人告诉他紫轩并非清平乡人，搬迁到清平乡后不久又匆匆搬走了，至今再也没有见过她。

藏剑山庄

影枫只有先赶回藏剑山庄找卓非凡报仇。山庄门口的守卫居然在打瞌睡，天赐良机。施展轻功跃入庄内，悄悄潜近卓的卧室窗下，竟然看见一个熟悉的婀娜身姿，那不是紫轩吗?!卓正在责骂紫轩从影枫身上弄来的武功秘笈是假的，紫轩不服气，两人争吵起来。原来让自己朝思夜想的紫轩竟然是仇人设下的美人计！影枫心如死灰。

惠安镇东郊

影枫昏昏沉沉地离开藏剑山庄，心灰意冷之余只想回忘忧岛找纳兰真。去码头的路上途经惠安镇东郊，见一伙杀气腾腾的人押着上次被自己救的少女过来。细听之下，才知这是一支飞龙堡的叛党，左使青龙抓住的是少堡主月眉儿，一为吞没她身上的武功秘笈，二为篡夺堡主之位。影枫现身杀退叛党，月眉儿感激道谢并问起对方姓名。影枫最终还是实言相告，月眉儿转喜为怒，想起往事，悲愤不已，怒急攻心，昏倒在地。

影枫带着眉儿暂栖身于野地废屋。她醒来后，恶言相向，让影枫趁早杀了她，否则会后悔的。

选择A：离开。杨影枫不说话，觉得自己只是在帮助一个故人。

选择B：怜香惜玉。影枫对眉儿心生怜惜，到镇上为她买金创药。

次日清早，影枫发现眉儿已先离去。向南来到码头，渡船去往忘忧岛。

忘忧岛

影枫回到忘忧岛，在当初借住的海边茅屋外找到纳兰真。纳兰看到影枫十分高兴，两人一起回家去见纳兰潜凛。潜凛得知影枫的近况后，正色劝戒影枫应该在此时有一番作为，不能因为一些挫折便如此不振，更不该放任卓非凡继续在江湖上为恶。

经过一番苦练，影枫的武功已经炉火纯青。纳兰真无微不至的关怀也让他深受感动。这天，纳兰潜凛将影枫叫去，告诉他武功虽然大进，但心中有结，在功力方面难有大成，如想再有所进展，必先解开心结。

无忧教禁地

纳兰潜凛带影枫和纳兰真来到无忧教禁地，告诉影枫禁地里有一个心魔阵，如果闯得过，才说明心智和武功都已达到武林一流高手的境界。为了帮助影枫顺利通过心魔阵，潜凛送给他一本《逆转心经》。

心魔阵第一层

进入第一层，只见烟雾迷茫。穿过烟雾，打开一扇石门，出现在眼前的竟然是剑气峰上的卓非凡！影枫愤怒地向卓出手，而对手竟然消失在烟雾中。转眼自己身处在一间空旷的石屋中，剑气峰和卓非凡都不见了。原来，这心魔阵中的魔物皆由闯阵人心结所化，如果闯阵人解不开心结，就会困死阵中。

心魔阵第二层

进入第二层，打开尽头石门后，竟然是色蕉小筑。顺着熟悉的小路向前走去，紫轩正在樱花树下吹笛，她望着影枫微笑，就象第一次见面时的样子。突然夺命一点金和无赖们出现在周围，杨影枫将无赖们杀死后，来到紫轩面前，慢慢将长剑提起……



选择A：杀了紫轩。几度挣扎，终于提剑刺入紫轩心口。她也和其他人一样，慢慢消失在烟雾中。

选择B：往事已逝，告诉她今后永不再相见，紫轩化烟消失。

心魔阵第三层



推开石门，发现已到了外面，纳兰父女仍在等候。突然发现两人有些不对头，终于看出这也只不过是个幻境。影枫将幻境里的人一一杀死后，只有纳兰真还是笑着向他怀里扑来。影枫不敢相信自己，为什么纳兰真也会出现在这里？难道有一天，纳兰真也会成为自己成功路上的一个障碍？如果是真的，那自己该如何是好？



选择A：杀纳兰

真，纳兰真幻化为十个分身，影枫找遍整个忘忧岛，还是将其一一杀死。当剑刺入纳兰真的身体时，她脸上露出一副难以置信的表情。

选择B：不杀纳兰真。影枫始终还是硬不下心肠，烟雾散去，所有人都不见了，只有自己孤零零一个人跪在地上。

经此一战，影枫已经脱胎换骨，在石室居然见到无忧教宝刀"悲魔之刃"。

选择A：自己留下。

选择B：既然是无忧教内之物，理当完璧奉还。

环顾四周，石室中居然有两扇门，一扇自然是通往外面；另一扇却无法开启，并在门前立着两根石柱，不知何用。

无忧教禁地

影枫出了禁地，纳兰真十分欢喜。纳兰潜凛看见"悲魔之刃"，大喜，告诉影枫此刀乃无忧教中的镇教之宝。今日重见天日，当是无忧教之大幸。当下，影枫表示要重返中原，纳兰真则愿意与影枫一起离开忘忧岛。

悲魔山庄

影枫回到中原，做了几件轰动武林的事情，建立悲魔山庄。地位日渐崛起，在江湖上，和藏剑山庄、飞龙堡俨然已成三足鼎立之势。影枫觉得复仇时机已成熟，便辞别纳兰真，前往藏剑山庄下比武帖。

藏剑山庄

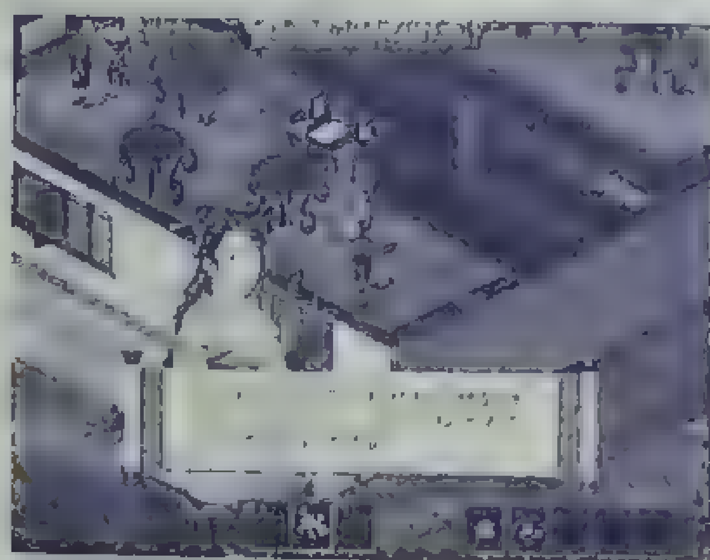
来到山庄，看见卓非凡焦躁地在客厅里走来走去，紫轩沉默地坐在一旁。卓恼羞成怒地说紫轩离开杨影枫后就没开心过，分明是心中还想着影枫。紫轩鄙夷地冷笑了一声，愤然走开。影枫走进大厅，打断卓非凡的狡辩，递过比武的帖子，约定明日在剑气峰对决。

惠安镇东郊

离开藏剑山庄，在惠安镇东郊遇飞龙堡的一干人拦截，声称月眉儿有请。将对手轻松消灭后离开。

悲魔山庄

回到悲魔山庄。告诉纳兰真要和卓非凡在剑气峰比武。次日一早直往剑气峰。



藏剑山庄剑气峰

来到藏剑山庄，向后面走就到了剑气峰。已有很多的武林人士前来观战，其中也有天星道长。卓非凡掩饰不住心中的恐惧，被影枫打得毫无还手之力，然后……影枫自觉非凡自行了断。刚转过身，卓非凡竟挥剑向影枫砍去，影枫头也不回，反手一剑将这武林败类毙于剑下。

影枫走到天星道长面前，请他履行当年的诺言。道长已不敢小看面前的年轻人，两人终于开始了这场延时一年的比武，最后影枫胜出。天星道长不承认……影枫约的这些，都说他今日胜了武林大会，盟主宝座指日可待。影枫意气风发，笑傲众人，回家与纳兰真分享胜利的快乐。

悲魔山庄

回到悲魔山庄，把比武情况告诉纳兰真。家丁送来一封信，原来紫轩约影枫今夜一见在芭蕉小筑叙旧。影枫犹豫了一下，还是决定前往。

芭蕉小筑

入夜，来到芭蕉小筑，不料被烧毁的小筑



已焕然一新。紫轩说起当年与卓非凡设美人计为夺木匣中密笈，自己却最终假戏真做不能自拔。与影枫清平乡一别后终日郁郁不乐，悔恨万分。卓醋意大发，于是在剑气峰狠下杀手。情到深处，已然不能放下，紫轩表示愿以任何代价赎错，希望重新开始。

选择A：不相信紫轩，也不想再提以前的事。

选择B：相信她，但沉默后告诉她自己已经找到了喜欢的人，黯然离去。

紫轩失魂落魄，来到寒波谷的樱花树下，慢慢走进湖水里。湖水淹没了她的头顶，意识慢慢失去……突然，一神秘人出手相救，咬牙切齿地说紫轩就这么死了岂不便宜了杨影枫，然后带着紫轩一起离开。

悲魔山庄

影枫回到悲魔山庄，丫鬟小荷告知纳兰真在等他。在后院长廊中找到纳兰，她微有醋意，原来她担心影枫的安危，刚才也跟着去芭蕉小筑了。影枫向纳兰真表白了自己的心意。

次日，影枫决计前往去落叶谷拜访武林盟



主孟知秋。

落叶谷

落叶谷在悲魔山庄后山往北方向。在谷口见大路中央放置一捕兽夹。

选择A：正事要紧，置之不理。进到落叶谷里，向李总管通报过姓名后，得知孟知秋正在闭关，很快就出来。而全府上下都在忙乱，寻找盟主的宝贝女儿蔷薇——如果孟知秋闭关结束，没看见宝贝女儿，肯定要大发脾气。听说蔷薇昨日叫嚷着要上山打猎后便失去踪迹，影枫马上想起大道上的捕兽夹。返回谷口，收起夹子，不知何处跳出个漂亮的紫衣少女，大声斥责影枫破坏了她的狩猎。原来她就是蔷薇。两人说好，若影枫与蔷薇过招能胜，她便与之回谷。蔷薇懂得训鸟之术，招来许多苍鹰助战，不过还是输了。可她翻脸不认帐，乘影枫不注意，又跑掉了。

选择B：将捕兽夹收起。漂亮的紫衣少女出现，两人过招，落败后的少女说她家住天山脚下，上山狩猎，如今不敢独自回家，请影枫送她回去。影枫推辞不过，按少女指路方向，两人往南走。不多远，少女突又说她家似乎不在这个方向，哭笑不得的影枫只得再按她的意思改路走到天池边，这才明白自己被捉弄了，于是返回落叶谷。进得谷里，得知孟知秋正在闭关，并且得知适才所遇的那位调皮古怪的紫衣少女就是孟的掌上明珠蔷薇，决定去找她回来。

天池

在天池边上找到了大小姐。不料蔷薇却将头上的发钗丢进天池，要影枫给她找回来，才答应回去。影枫爽快的答应了，蔷薇倒很是惊讶。原来天池水奇寒彻骨，在水时间过长就会冻死，更何况还有食人鱼四处游荡。影枫一下水就发现了这一点。在限时内必须找到发钗并脱出，否则的话……

当蔷薇从哆哆嗦嗦爬上岸的影枫手里接过发钗时，不禁对他心生好感。从小时侯起，大家都怕她，没人肯陪她玩，只有影枫和别人不一样……于是蔷薇跟着影枫回到了落叶谷。

落叶谷庄园

影枫和蔷薇回到落叶谷，进入大厅拜见孟知秋。孟直言影枫还没有资格与他比试，但看在他帮忙找回女儿的份上，可以指点一二。老



家伙果然武功深不可测，影枫不支败北。蔷薇叫二人住手停战，关切地询问影枫的伤势，被孟知秋看在眼里。当影枫向孟求教的时，知秋说他的武功只能将来传给蔷薇的丈夫，暗示影枫提亲，蔷薇不好意思地跑开，影枫只好故做糊涂……孟知秋让他回去想想。

悲魔山庄

回到悲魔山庄，心细的纳兰看出影枫心神不安，影枫将落叶谷的事情和盘托出。纳兰听后暗暗难过，没有说话，只是让影枫自己考虑清楚。次日一早，影枫发现纳兰已经走了。

【分支剧情一】

悲魔山庄

影枫看到纳兰的留下的字条，心情复杂。虽然牵挂她，但一想如与落叶谷连姻，便有望得到武林盟主之位，又极为心动。

落叶谷

终于，影枫还是按耐不住称霸武林的野心，前往落叶谷向孟知秋提亲，孟欣然应允，并告知十日之后就是黄道吉日，正好完婚。

悲魔山庄

回到山庄，交代管家布置，为成亲准备。十天后，悲魔山庄张灯结彩，喜气洋洋。武林盟主千金大喜之日，自然少不得众多捧场的武林人士。看到堂堂武林盟主的乘龙快婿竟然是个毛头小伙，自然有人不服。影枫战败了所有挑战者。

花烛之夜，新郎心事重重地站在洞房外，迟迟不敢走向坐在床边的新娘。突闻窗外穿来怪声，至后园，竟看见伤心之余的纳兰真。她祝福影枫和新人幸福，然后掩面跑开，黯然无语的影枫回到洞房。

转眼几个月过去，影枫自觉已经很久没有过问武林，准备到江湖上走走。这天，刚走出悲魔山庄，被几个状如鬼魅的蒙面人拦住，为首的黑衣人约影枫十日后在芭蕉小筑做个了断。事情来得突然，影枫觉得黑衣人武功诡异莫测，极像魔教武功，于是决计去落叶谷找孟知秋商量对策。

落叶谷

孟知秋得知情况后，教了杨影枫一招"沧海月明"用来对付黑衣人。

芭蕉小筑

十日之约已至。影枫来到芭蕉小筑，原来那黑衣人竟是紫轩。这一战自然在所难免。紫轩表示愿与影枫重修旧好，影枫断然拒绝，肝肠寸断的紫轩提醒影枫，月眉儿就要来找他报仇，之后黯然离去。

悲魔山庄

天亮后，心情纷乱的影枫回到悲魔山庄，蔷薇要他留下来陪自己，结果被拒绝。蔷薇娇小姐的脾气又上来了，无理取闹，纠缠不休。影枫不予理睬，蔷薇愤而离家出走。影枫思绪万千，也懒得出去追她回来。

次日一早，纳兰真来山庄告诉杨影枫，纳兰潜凛进犯中原，为了牵制孟知秋，他把蔷薇劫持到摘星楼。影枫自恃学有所成，并不去向孟知秋通报，决定独自去摘星楼救蔷薇。

摘星楼



摘星楼上和纳兰潜凛一场恶斗，终不敌被擒。潜凛欲拉拢影枫加入无忧教，并许诺除了把教主之位和女儿都给影枫，如不答应，死路一条。思前想后，影枫还是答应了纳兰潜凛。纳兰潜凛把他带到地牢，要他杀了蔷薇以证明忠心，影枫照办了。

影枫和纳兰潜凛正在设宴，高谈阔论之际，纳兰真来到摘星楼，三人团聚。潜凛告诉女儿身世的秘密，并说在忘忧岛禁地的密室中，她能够明白一切。夜晚，纳兰真来叫影枫，两人辞别纳兰潜凛后离开摘星楼。

忘忧岛

二人回到忘忧岛，疲倦至极，在海边睡去。与此同时，摘星楼内一片大乱，孟知秋为救女儿，攻打摘星楼。纳兰潜凛被孟知秋击毙。悲痛万分的孟将蔷薇的尸体带回家。

忘忧岛海边，影枫醒来，发现纳兰正独自往密室而去。影枫遂也跟踪前往，见纳兰拿出两块玉佩，打开密室的门进去。纳兰在密室看完月明瑶留下的书信后恍然惊呼，撕下脸上的面具，原来她是月眉儿！此时影枫冲进，却被眉儿打败。不过月坦言自己对影枫颇有好感，愿意化解两人的恩怨，但要求影枫加入飞龙堡，两人快意恩仇，双双称霸武林。为了求生，同时借助月眉儿的势力实现自己的夙愿，影枫同意加入飞龙堡。

惠安镇码头

影枫和眉儿离开禁地回到岛上村落，发现村子被一伙强盗占领，杀死强盗解救村民后离开忘忧岛。不料在惠安镇码头遇到紫轩，紫轩告诉影枫，纳兰真被月眉儿囚禁，而一旁的月不置可否。影枫已然今非昔比，他冷冷地告诉紫轩自己早知此事，并按眉儿的要求杀了紫轩。

悲魔山庄

两人回到悲魔山庄。夜晚，影枫在房里不能入眠，索性到后花园散步。见月眉儿也在凉亭里，两人一起到荷花池赏月，谈起称霸武林，豪情万丈，只是觉得孟知秋甚是棘手，难以摆平。影枫想出一计，由他先到落叶谷，与孟笼络感情，然后在明夜子时偷袭孟知秋，月眉儿则乘机带人攻打，里应外合，一举击破落叶谷。

第二天，影枫前往落叶谷依计行事。

落叶谷

来到落叶谷，在后园蔷薇坟边找到孟知秋。影枫假意哭悼，请孟惩罚他没有好好保护蔷薇之过。孟大为感动，原谅了影枫，之后翁婿愈谈愈投机。知秋一时兴起，又教了影枫一招平生最得意的武功"云生结海"。

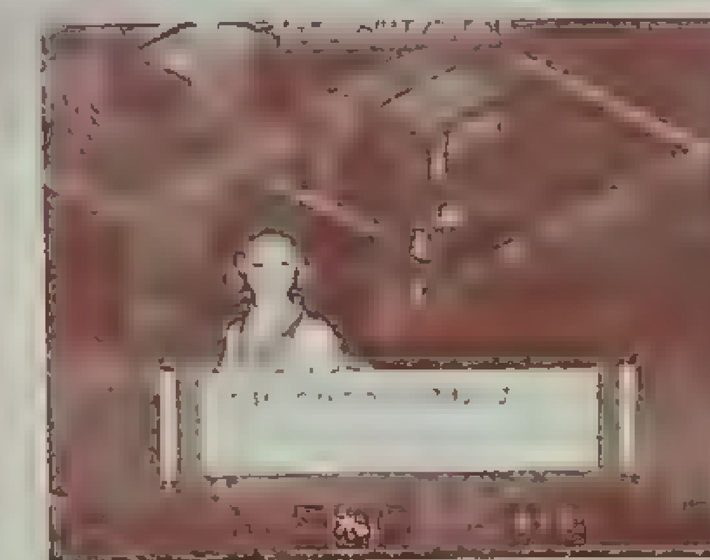
次日夜晚子时，影枫听到月眉儿的暗号，潜到后园。眉儿告诉影枫她已带人埋伏在落叶谷外，让影枫子时三刻动手袭击孟知秋。时辰一到，影枫潜入孟的房里，一掌把他打成重伤，孟惊怒交集，逃出房间，发现月眉儿已经率人攻进落叶谷，悲愤攻心，被眉儿与影枫合力杀死。

悲魔山庄

悲魔山庄内，影枫和月眉儿商量如何血洗武当，影枫决定亲自带些人马去即可，让眉儿留下静候佳音。

武当山

武当山上，影枫杀了天星道长，血洗武当。手下找到《武道德经》呈交，影枫欣喜若狂。心



思月眉儿城府极深,不可不防。决定隐瞒这本经书的事。

悲魔山庄

回到悲魔山庄,告诉月眉儿武当已灭,设宴庆功。

数月后一日夜,月眉儿偶然发现影枫在偷偷练习奇怪的武功,疑心大起,化装成黑衣人出来与影枫战斗,结果被打伤。影枫揭开黑衣人面纱,发现竟是月眉儿,大吃一惊。但很快镇静下来,送眉儿回房休息。从此两人加深了相互间的怀疑。

次日,月眉儿告诉影枫她受伤不轻,想回飞龙堡静心疗伤,于是率众离开悲魔山庄。

飞龙堡

一个月后,前往飞龙堡探望月眉儿。哪知她在房里闭门养伤,谁也不见。影枫穷极无聊独自在堡里闲逛,无意中走进堡后的通天塔。在通天塔第五层,发现被囚禁在此的纳兰真。分别打开通天塔一至八层的开关(其中第八层有两个开关,其中一个开关是特殊开关,触动它,将会关上所有已经打开的开关),救出纳兰,两人离开飞龙堡回悲魔山庄

悲魔山庄

影枫告诉纳兰他已完成父亲遗愿,成为武林第一高手。接着又编了一套谎言,把最近发生的事情说了一遍,并向纳兰倾诉衷情……就在这时,管家来报,有一伙不速之客在门外叫阵。影枫当即出去摆平了他们。

纳兰觉得与影枫历经患难,终于还能相聚,实在难得。一个月圆之夜,两个人相依入眠。

一个多月过去了,影枫觉得与纳兰相处的日子真是美好,她的纯真温和是娇纵任性的蔷薇和老谋深算的月眉儿所不能比拟的。一日夜晚,影枫依旧出去练剑。纳兰则象往常一样亲自给他熬汤,让丫鬟送去,不料丫鬟竟是月眉儿装扮。月眉儿拿出密室中月明瑶留下的信笺,失散多年的姐妹终于相认。接着,眉儿悲泣着告诉纳兰真杨影枫的真面目,说蔷薇、孟知秋、天星道长,包括他们的亲生父亲纳兰潜凛都是他杀死的……纳兰却还不相信影枫会做下这些事情。眉儿拿出一包失神散交给纳兰,让她给影枫喝下,此药会让人戒心松懈,然后如实回答一切问题。

不久影枫归来,纳兰为他送上[illegible]。喝完汤影枫立觉身体不适,[illegible]底给他喝了什么,纳兰[illegible]一切。此时月眉儿进来笑吟吟地[illegible]什么失神散,是天下至毒[illegible]斥影枫对她不义,但提出若是影枫亲手杀了纳兰,自己愿给他解药并重归于好。

选择A:杨影枫觉得自己罪孽深重,无论如何也不能再伤害无辜纯真的纳兰真了。

◆**结局二**

纳兰真哭泣着告诉月眉儿她愿意以生命换取解药,最后月眉儿终于把解药给了影枫,心情复杂地离开了。忘忧岛海边,杨影枫与纳兰真相依相偎……

选择B:为保全自己,影枫杀死纳兰真换来了解药。毒解之后,他挥剑与眉儿决斗。月眉儿战败,说出自己对影枫的爱意后,含恨而亡。

◆**结局三**

凌绝峰顶,跪在杨熙烈墓前的杨影枫已非当年离开时的那个单纯少年。功成名就,却已成孤家寡人的他不禁苦苦思索这一切究竟是对是错,然而无论对错,人生都已无法回头。

【分支剧情二】

悲魔山庄

影枫见纳兰已走,急忙出去寻找。

敦煌西郊

从悲魔山庄东侧出门,来到敦煌西郊,遇[illegible]已在小镇[illegible]与月眉儿所伤,在飞[illegible]黑衣人劫持,她出手[illegible]影枫[illegible]分析[illegible]

飞龙堡

[illegible]飞龙堡[illegible]飞龙堡的总管卢肇濒[illegible]月眉儿有事外出[illegible]卢交出纳兰真,两人[illegible]手来,卢大败,带着残兵数[illegible]飞龙堡。影枫在飞龙堡内外仔细搜查,[illegible]纳兰,只好先回山庄

防风林

[illegible]发现林口有十几个飞龙堡众在用麻袋闪住一女子。打败飞龙堡众,发现袋内女子竟是蔷薇,只得先护送她回落叶谷。

悲魔山庄

影枫与蔷薇刚走到悲魔山庄,侍女在庄口告诉影枫:月眉儿差人报讯,让他拿《武道德经》去交换纳兰。影枫把蔷薇送回落叶谷后,返回山庄方知,适才眉儿来过,约他明日在凌绝峰做个了结。

凌绝峰

次日一早,赶到凌绝峰,与月眉儿决斗,将其打成重伤。影枫正要下杀手的关头,纳兰突然跑来制止他——看来此事尚有蹊跷。

影枫和纳兰把眉儿送到惠安镇请大夫医治,可大夫束手无策。看来只能再请胡神医。到药王谷找到神医,但他说要救月眉儿,只有请功力极深厚的人为她打通经脉,再用银丝草治疗,方可痊愈。而当今世上,功力达到如此境界的唯有孟知秋。于是告别胡神医前往落叶谷。

落叶谷

路上,纳兰告诉影枫,绑架自己的人并非月眉儿,对方武功诡异而高强,而眉儿出手救了自己。看来,是有人设计离间悲魔山庄与飞龙堡。

落叶谷中,孟知秋要求以影枫与蔷薇成亲为条件,换取他为眉儿打通经脉。影枫不同意,到天池找到蔷薇,请她说服孟知秋相助。孟拗不过女儿,同意出手疗伤。

知秋为眉儿打通经脉后,元气大伤,闭关修炼。影枫、纳兰和眉儿告别蔷薇,回忘忧岛去了。

忘忧岛

一行回到忘忧岛,来到海边的小屋。影枫到离忧山摘来十二株银丝草熬药给眉儿喝下。此时纳兰才发现眉儿身上的半块玉佩刚好和自己身上的半块吻合……眉儿告诉纳兰:这半个玉佩是娘亲在世的时给她的,如果找到拥有另半个玉佩的人,就可以打开忘忧岛无忧教禁地密室的门。

影枫和纳兰带着两只玉佩到禁地密室,打开密室门,发现内有一封纳兰真的生母月明瑶的书信,信中写着:当年月重天倚重纳兰潜凛,把月明瑶许配给纳兰潜凛,深爱明瑶的上官飞龙黯然离去。一年之后,月明瑶生下眉儿。后来,月重天偶然得到《武道德经》,便把教中事务交给纳兰潜凛,自己闭关练武。纳兰真出世后,月重天破例出关来喝外孙女的满月酒。纳兰潜凛为了篡夺教主之位,取得《武道德经》,设计偷袭月重天,把他武功废去,打下悬崖。可随后追寻《武道德经》不着,只好不了了之。其实,月重天对纳兰潜凛也怀有戒心,他早把《武道德经》的原本交给月明瑶保管。明瑶得知潜凛的恶行之后,十分害怕,在一天夜里把《武道德经》藏在禁地密室,然后带着长女眉儿逃离忘忧岛。因为小女纳兰真尚小,故无法一起带走,便留下这封书信,希望有朝一日,纳兰与眉儿看到这封信后,姐妹相认。

纳兰和影枫带着书信回到海边小屋,姐妹俩人终于相认。随后,二人谈到《武道德经》,纳兰认为这经书害不少人死于非命,乃不祥之物,建议及早烧了为好。眉儿与影枫欣然赞同。此时方想起,适才居然忘了取回经书,于是纳兰再次前往禁地密室。

影枫在小屋等了许久,不见纳兰回来,决定去禁地看看。在禁地路口,发现孟知秋躲在石柱后窥探,看见影枫后飞快逃走。影枫顿感不妙,赶快进入禁地,果然发现纳兰身受重伤。她告诉影枫,适才孟知秋进来打伤她,夺走经书。影枫把纳兰带回小屋疗伤,自己到落叶谷找孟知秋算帐。

落叶谷

赶到落叶谷,孟知秋不承认有忘忧岛之行,辩称今天出关后,去武当与天星道长切磋,并表示如若不信,可去武当找道长求证。

蔷薇为了澄清父亲的不白之冤,要求与影枫同上武当。

武当山

武当山上,天星证明孟知秋所说是实,影枫无话可说。因为惦记纳兰真的伤势,决定先回忘忧岛一趟,不料蔷薇执意要同往。

惠安镇

途经惠安镇,遇见紫轩。紫轩告诉影枫,有个垂死的人在惠安镇西破庙等他已久。前去相见,居然见到早已"死去"的张仲天。原来,当年他因身带秘笈,被卓非凡盯上,于是用金蝉脱壳之计将目标转至杨影枫,诈死骗过卓非凡与众人。其实张仲天正是无忧教众,纳兰潜凛放出谣言说《武道德经》出现,是为了挑起武林内乱,为他重出江湖扫清障碍。不料前几天,纳兰潜凛无意中得到真正的《武道德经》,被张仲天发现,潜凛欲杀他灭口。如今,他已经身受剧毒,苟延残喘至今就是为了亲口告诉影枫这个惊天阴谋。张死后,影枫已然猜出纳兰真是为纳兰潜凛所伤。紫轩告辞后独自返回芭蕉小筑。

忘忧岛

影枫和蔷薇回到忘忧岛,到海边小屋,发现月眉儿和纳兰真都不在屋里。俩人急忙赶到禁地,发现多了很多无忧教众防守,影枫和蔷薇打败打败所有守卫,进入禁地,找到被关押在密室里的眉儿和纳兰姐妹。眉儿黯然告诉杨影枫,一切都是她们的生父纳兰潜凛做的。四人刚要离开禁地,在门口遭到无数无忧教众的围攻,眉儿、纳兰和蔷薇再次落入魔爪。情急之中,蔷薇叫影枫去请她爹孟知秋援手。

落叶谷

来到落叶谷,却发现谷内到处都是尸体,一片狼藉。找到奄奄一息的孟知秋,得知纳兰潜凛刚才来血洗落叶谷,然后前往倚天山摘星楼去了。孟死前把毕生的功力传给影枫,并把蔷薇托付给他……

摘星楼

离开落叶谷之后,前往摘星楼。途经寒波谷,想起芭蕉小筑里的紫轩,但却发现紫轩已经不在那里了,只好离开。

到了摘星楼,纳兰潜凛看到影枫,企图笼络他加入无忧教,并许诺把月眉儿和纳兰真都许配给他。

选择A:影枫同意了纳兰潜凛的建议,加入无忧教,成为护法左使。两人带着无忧教徒冲上武当铲平武当派,然后得意洋洋回到摘星楼,看来一切进行得非常顺利。为了与纳兰真结婚,杨影枫来到摘星楼地下牢房,先后杀了被关在牢房东北侧和西侧的蔷薇和紫轩。接着在摘星楼上一间屋内找到纳兰真。面对着眼前的杨影枫,但纳兰无法理解他做下的这一切,黯然离去。同时,而月眉儿也觉得无法面对一个无情无义的杨影枫,离开了摘星楼。

◆**结局四**

纳兰潜凛在一次练功中走火入魔死于非命。杨影枫继任教主,终于找到了传说中的《武道德经》,练成武功天下第一,实现父亲的夙愿。

选择B:拒绝加入。

纳兰潜凛让影枫再好好想想,便带领人马往武当去了。影枫打败摘星楼的无忧教众,到

[illegible]找月眉儿、纳[illegible]和蔷薇。

在地下室意外发现了被囚禁在此的紫轩，紫轩说她来摘星楼打探情况，不料被[illegible]所擒。如今纳[illegible]已经[illegible]飞龙堡，月眉儿、纳[illegible]和蔷薇都被转移关押在[illegible]。

飞龙堡

影枫把紫轩送回[illegible]存伤，接着赶往飞龙堡救人，经过一片树林，救下了被无忧教众追杀的月眉儿。眉儿告诉影枫：幸好有[illegible]的部下帮忙，她才得以逃离飞龙堡。影枫[illegible]眉儿去寒波谷养伤，与紫轩也好有个[illegible]。

到飞龙堡打败所有无忧教众，到通天塔的八层找到蔷薇，得知纳[illegible]已[illegible]父亲走了，影枫也把落叶谷的变故告诉她，于是蔷薇[illegible]要回谷里去。

落叶谷

来到落叶谷，蔷薇面对父亲的尸体一番恸哭。两人一起把[illegible]下葬。晚上，就在谷中休息。蔷薇要求影枫留下陪她一夜。

选择A：同意。深夜，蔷薇告诉影枫她已经身中剧毒，无药可救，十日内将毒发身亡。次日天明，影枫急忙带着蔷薇到药王谷请胡神医解毒。神医说知道除了独门解药外，唯有一种药草可化此毒，但此药草远在西域，来回至少要[illegible]个月，[illegible]之力。[illegible]两人[illegible]悲魔山庄。

选择B：不同意。[illegible]，影枫在梦中[illegible]见蔷薇的[illegible]，不知道发生了什么事情。起身到蔷薇房内，未曾发现[illegible]。蔷薇[illegible]影枫留下[illegible]，[illegible]，影枫[illegible]回到自己屋里。[illegible]，他才发现蔷薇已经[illegible]没有[illegible]了。影枫独自回到悲魔山庄。

悲魔山庄

[illegible]，为了救蔷薇，她[illegible]与父亲和解，从他身上偷得解开剧毒的独门解药[illegible]，偷偷溜回。蔷薇服下解药，在房中休息（如果前面选择B的话，[illegible]情节，蔷薇也不[illegible]了）。

[illegible]，影枫[illegible]，这[illegible]。[illegible]先[illegible]小筑把月眉儿和紫轩接来。

寒波谷

往寒波谷而去，一路上打败拦路的无忧教弟子。在谷里找到月眉儿和紫轩。

选择A：先与紫轩说话。眉儿告退，剩下影枫和紫轩叙旧。然后再去芭蕉小筑叫上眉儿，三人同返悲魔山庄。

选择B：先与眉儿说话。紫轩告退，留下影枫与眉儿叙旧。二人再到芭蕉小筑叫上紫轩同返悲魔山庄。[illegible]紫轩表示她愿长留寒波谷陪伴[illegible]，[illegible]，二人回到山庄。

悲魔山庄

影枫[illegible]隐居时，纳兰[illegible]，[illegible]无忧教，共谋大计。

选择A：同意加入无忧教。在纳兰[illegible]的[illegible]下，[illegible]天下第一，[illegible]。不料[illegible]女子[illegible]。[illegible]过人，正色表示：这会与纳兰[illegible]合[illegible]，只不过是调侃而已！

选择B：决不加入无忧教。

无论如何，影枫与纳兰[illegible]一战在所难免。最终纳兰[illegible]战败，重伤的老魔头对女儿说了几句[illegible]之言，然后撒手西去。

◆结局五

无忧岛上，杨大侠与几位美人隐居在这世外桃源，快乐逍遥！

从前面的攻略里大家想必已经看出，因为最后阶段选择的不同，跟随影枫到无忧岛的美眉也是不一样的，有多种组合方式，各位大侠可别忘了一一尝试哦！■

剑侠情缘外传世界大地图

凌绝峰 武当山顶 落叶谷 北 上山小路 洗剑池 天山 天池 西 東 武当山 天山脚下 武当山脚 南 黑风堂 天山古道 九曲溪 敦煌十洞 黑风洞 悲魔山庄 敦煌西郊 敦煌洞口 野树林 野地废屋 飞龙堡 思安镇北郊 思安镇东郊 荒漠 樱花谷 寒波小路 思安镇 济平桥 寒波谷 思安镇南郊 码头 通天塔 藏剑山庄 摘星楼 海 独木崖 剑气峰 倚天山 海边小屋 无忧教禁地 油菜花地 村外废墟 药王谷 忘忧岛码头 忘忧岛村落 济平乡 离忧山脚下 海 霹雳堂 无名山洞 离忧山 无名谷

写给王陵最前线的兄弟

千年：王陵战术经验谈

文／千年疯子　编辑／东东

很久了，已经很久了……在二楼还有足足二十分钟的好日子一去不返，最后五分钟还在一楼的恶梦却天天重复上演，偶尔插播一两场最后一分钟还有四个忍者没干掉，一群人被迫在入口处等死的人间惨剧！

凌晨五点，是进王陵的人最多的时段，然而却有近六成的人呆在大厅练无影脚、幻魔，冷血无情地看着一位位兄弟倒在前方不远处，听着频道里一位位兄弟无奈凄凉的道别，于心何忍？王陵是一个很奇怪的地方，这里不存在着恩仇，那怕是不共戴天的仇敌，只要一进王陵，就必须并肩作战，这才是冲闯王陵所必需的精神。

【注意两种NPC】

影忍者：速度快，反击快，移动速度等于中级幻魔，攻击中等。如战友被其攻击时，应该立即上去三两人协助将其砍倒。

分身忍者：速度一般，反击一般，移动速度低，攻击较影忍者差。血低于50%后，会化身出四个等同攻击力的分身攻击同一人。特殊对付方法——走开，不要理会他！慢慢引到人多的地方将其干掉（他走得慢，一两下打不死你的），千万不要单枪匹马与之作战。

如果有人同时和多个NPC干上了，出手相救的各位应该将火力集中在影忍者身上，千万不要攻击分身忍者，否则同伴可能会多承受四个分身的砍杀。

【强调飞刀的作用】

建议每位进王陵的玩家，身上都应该准备一个斗甲和少量飞刀，10左右就行了。王陵外有不少黑忍者，不愿用钱买的，可以他们身上打劫一点。飞刀在王陵的作用很大，不要小看！如果你没学血轮回也无妨，就用无名投法好了。飞刀的作用不是射死NPC，而是在关键时候吸引NPC的注意力，改变它的攻击对象。

【谈谈引与顶】

“引”与“顶”的人享受的是同等待遇，不管是“引”也好，“顶”也好，如果练有80以上的血手，都应将武功换成血手，因为在所有武功里，血手防御力的点数最高，99血手的防御点数等一件黄龙弓服。如果你对自己的金钟等级有着绝对的信心那就另当别论。

用幻魔引NPC的志士请注意，引之前请打好“救我！谢谢！”的字并【Ctrl】+【C】，引回来后不要慌，一边逃一边【Ctrl】+【V】，边跑边叫。逃也要看准地方，不要无目的狂奔，不然别人即使想来援助，也追不上你的幻魔，结果就是：你在前面跑，NPC在后面追杀，再后面是气喘吁吁的热心人士，你就像溜狗一样没完没了地溜NPC……更糟的是，你被干掉后，NPC会掉头攻击来帮你的人，可怜的好心人又被追得满屏幕乱跑。所以，“引”的人跑到有两三人在的地方就不要跑了，吃三颗生药，同时叫一声，别人自然会出手相帮。此时的你只能信任你旁边的人，否则就只有再花一张门票进王陵。

现在来说说“顶”的人。“顶”要懂得找位，不要身旁一个人没有就去顶，等别人赶到时，你已横尸在地了。顶的时候要站在别人能及时赶到的地方，当左右有人来助战时，向后移一位，形成品字形，这样才会让NPC陷入围攻。

【关于拯救行动】

要救人就用攻击最强的无击阵或者花郎、应龙、闪光之类的强攻击武功。不要在王陵练功！几把无击阵两三下就能从NPC的屠刀下救人，何乐而不为？更不要为了箱子里只值1000的瓷器，而眼睁睁看着战友在不远处被忍者肆意屠杀。

救人时，要看准位置，不要为了救人挡住后面人的去路。注意不要为了无关紧要的协作而堵路，比如：当有人与一两个桂林忍者或扶桑忍者交手时，根本没必要去救，这两种忍者很菜，能进王陵向前冲的人，这点最基本的战斗力应该是有的。能向前走就尽量向前走，后边走不动的人自然会靠上来打。对于那种引来一堆NPC，开着幻魔逃跑的人，先追他一段路，如果他停下来打就上去帮忙，如果不停就不要管他了，去了也白去，顶多和NPC一起被他溜。

当心以下可耻行为：当有人来救时，顶或引的人，迅速以幻魔离开，如果这时来救之人一刀下去砍到了NPC，NPC就会转头攻击。此招称之为“卖NPC”，十分可耻！也要提防小人：你看见有人来救，一定对他心存感激，但其实此人可能正在NPC身上练无影脚……

【鬼面门的攻略】

鬼面门是目前最浪费时间的地方，主要原

网路游戏 www.1000y.com.tw

……固然是堵路！进王陵，人流被分散，练无影的、练幻魔的、跑到后面聊天的、在巷道里卖东西的、找人的……天啦，这哪里像在闯王陵，根本就是赶集！以下问题是对战斗在前线的同志来讲的。

这里需要有三种人：弓箭手（飞刀）、负责引的人、负责救的助攻手。除负责引的人外，其余队员都把物品栏关掉，这样视界才能宽阔一些，能提前看到前方游动的NPC。

负责引的人用幻魔引回的NPC一般都在2只以上，此时站在最后方的弓箭手（飞刀）应该提前射击其中一只NPC，将其攻击对象转到自己身上来。这样的话，如果大家配合得好，就只会有一只NPC去攻击负责引的人，后面的助攻手不要急着上前解救，要等引的人回到下面战友比较多的位置后再攻击。其余被引回的NPC，由于受到后面弓箭手（飞刀）的射击，所以转移了它们的攻击目标——想去砍后面的弓箭手（飞刀），除了部分助攻手负责解救引NPC的人外，其他人的任务就是解决掉这些迂回攻击的NPC。

此招为：打草惊蛇、各个击破。不要一堆人都去围攻同一只NPC，来多少NPC就要分多少个小组去对付！每解决掉一批被引回的影忍者和分身忍者，就向前逼进一步。如果引回来的是射飞刀的扶桑忍者，就交给站在最后面的弓箭手（飞刀）来对付，其余的人向前走，不要管它。攻击亚点要放在影忍者和分身忍者身上。如果受到多个扶桑忍者的攻击时，弓箭手（飞刀）要主动将扶桑忍者的攻击目标转移过来，同时卓被攻击者要配合弓箭手（飞刀），不要死掐扶桑忍者，向旁边移几步就行了。

如果动作快、配合好，5分钟内就能解决掉鬼面门前所有的影忍者和分身忍者。

冲在前面的人，千万不要停留下来打扶桑忍者！打鬼面门，然后迅速和身边的人在门前形成品字阵，使得从门里出来的分身忍者受到三个人的同时攻击。同时，后面的人要在品字阵的后面担当保护职责，消除后顾之忧，这样的话，分身忍者的分身也没用了，因为无法直接攻击到顶的人。弓箭手（飞刀）不要站在门旁边射，因为那样的话，分身忍者多半会在门旁打转。弓箭手（飞刀）最好能站在门前品字阵主攻手的背后，这样分身忍者在被射后能迅速找到大门的方位出来，当然，它的下场就是被品字阵干掉。

门前阵形组编只需10~12人就可，剩下无事可做的人就去攻击我们一直放在一旁没管的扶桑忍者吧。当用以上战术解决掉门后约6、7个由分身忍者和影忍者组成的NPC先锋队后，鬼面门前的扶桑也应该全灭了。就这样，打破鬼面门全过程只需10分钟左右。

【论巷道战】

王陵里的巷道有宽有窄，有八车道也有单行道，但基本上同用一种战术应付（在图例中，○代表NPC，●代表玩家，※代表过道，三列玩家从上到下依次为1队、2队、3队）。

步骤一（如图一）：

在巷道口里先组成这样的前进阵型，注意一定要留一个过道。

图一

图二

步骤二（如图二）：

[illegible]队先锋关掉物品栏，扩大视野后[illegible]，一发现NPC逼近，迅速后退回位。同时[illegible]人在保持阵型的前提下向前靠拢。

步骤三（如图三）：

[illegible]与2队先锋会合后，1、3队先锋要迅速向前移两步到NPC后面。不要怕挨打，因为NPC的攻击目标是引诱它的2队先锋，所以大胆走到所图所示的位置上，然后使用无击等强攻击力的武功配合2队先锋在最短的时间干掉NPC。在1、3队先锋向前走时，后队要及时跟进。

图三

步骤四（如图四）：

如果跟进及时，可以形成这样“8打1”的完美围攻效果。与此同时，站在后排的代☆号位置的玩家换上斗甲，用飞刀分别射剩下的几个NPC，将它们的攻击目标转换到自己身上，反正现在所站的位置它们也鞭长莫及。请注意，射一两刀就够了，目的是转换敌人攻击目标，达到目的后马上换回主要武功，因为在接下来的阵型移动中，NPC会钻进来对你进行攻击，请看下一步骤。

图四

步骤五（如图五）：

此时它们钻进来等于自投罗网，大家一起上吧！

注意，过道是在紧急情况时，放后队的人上前辅助攻击之用，而非前进道路。大家一定要保持阵型一步一步向前推，虽然感觉上比较慢，但不要心急，稳扎稳打。其实砍死一个NPC然后再进，并花不了多少时间的，比起大家挤在一起向前冲，要来得快多了。

图五

以上五步阵型在冲击比较长且NPC多的[illegible]十分有效。不[illegible]步步[illegible]推进，速度很快，并且[illegible]，[illegible]人员也不同太多。特别是在[illegible]，更为有用[illegible]。只在大路[illegible]一定要充分利用飞刀转移NPC的攻击目标，[illegible]人关注重要的敌人。

【关于瓷器宝箱前的战斗】

在瓷器宝箱前战死的人比任何地方都多，原因是大家的注意力都在宝箱上了。结果是一大堆人站在宝箱前，而不远处一两个落单的玩家被一伙NPC围着狂砍，却无人上前援手。

这种情况真是让人无言以对，价值1000的瓷器和一条人命、一个战斗力，谁轻谁重？救回一条人命，至少当你被NPC围攻时，会多一个人来助战；至少到了二楼忍王处，不至少由于人少而集体倒于敌人脚下……不要让一个只值1000元的东西买走了你的灵魂。

一般宝箱争夺状况（如图六）（●代表玩家、☆代表宝箱）。如果活下来的或者有心抢瓷器的人在8个以下，甚至是这样的（如图七）。

图六

其实只要大家了解宝箱的属性，马上就能明白，这种站位根本是自杀！任何一只宝箱，都有3~6个影忍者在守卫，谁攻击了一下宝箱，所有影忍者会马上现身对之进行攻击。即使大家都冲过去助阵，但试问，是你抢位置的速度快，还是影忍者的速度快？只要被4个以上的影忍者围攻，八成就是死路一条！这种站法无非在赌命了，一条命换一个瓷器，不划算啊！换换站位吧（如图八）。

图七

注意，这种站位法，站好了，保护好○位人了，就不要再动，特别是此时位于箱子左右的两人！不然NPC会钻进来，站在你们的位置对○进行攻击。这种站法○位只会受一个NPC攻击，非常安全。

图八

图九

这种站位法（如图九），由○打一下宝箱引出NPC，然后大家两个一组集中火力攻击NPC。干掉一个后随时应变，机动地再去攻击另一个NPC。

相关提示：

1、由场内金钟较高的人来站○位，最好是换成血手印加强防御力

2、宝箱分为一级宝箱和二级宝箱，分别要打10和20下才能打开。所以在没消完守卫宝箱的NPC时，只需○位的人打一下宝箱引出NPC就行了，不要人人都去打。先把NPC清完，然后大家站到位置上一起动手开，这才是上策。

以上文字仅是本人一点愚见，俗话说得好“具体问题具体分析”——没有100%的王陵冲关手册，团结一致、分工合作才是最重要的。■

新圣魔战记　分支&结局揭秘

文/yyzliang

《新圣魔战记》的分歧点很多，CG与好感度的提升都在其中，现在详列其下，其中（）中的是应当在的女主角名，标有*号的是攻略该女孩时必须发生的事件，后跟有“CG”的表示有图，后跟“NO”的表示没好事。

◆第一章

- 算啦，算啦　NO
- 哎，以后努力

- 到雅莉亚房间（雅莉亚、汉娜）
- 到赛西尔房间

- 到希瑞拉房间（席瑞拉）
- 上街走走　NO

◆第二章

我只是觉得
- 如果没人防守大后方
- 我只是想轻松一点　NO

- 你们是不是没看到吧　NO
- 全力立刻前往救援

◆第三章

与1去结束→建议进行对削决战（雅莉亚）
- 去看看楚逊（席瑞拉*）
  - CG偷瞄一下　CG1
  - 算了（汉娜）　CG2
- 去加强夜巡

◆第四章

- 我会保护你们
- 你去问问她　NO
- 逃走不就得了

- 还是算了吧→战役→CG
- 去看看也好（雅莉亚、汉娜）

◆第五章

- 去厨房看看→秋波流荡（汉娜）
- 去客厅看看→[illegible]箭→只形如水（雅莉亚）
- 睡觉　NO

- 好
- 不行
- 泳衣啊，真令人怀念　CG

应该是吧人　NO
- 去看看
- 去海边

◆第六章

- 睡觉　NO
- 泡温泉（雅莉亚）　CG
- 上街逛（汉娜）　CG

◆第七章

- 去逛逛
  - 厨房（汉娜）
  - 客厅（蒂雅）　CG
  - 中庭（雅莉亚）
- 睡觉　NO

- 你认为呢
- 我也不知道　NO
- 巨大生物　NO

◆第八章

中庭→说的也是（蒂雅）
- 汉娜房（汉娜）
- 雅莉亚房（雅莉亚）

- 找索米雅[illegible]（索米雅*）
- 冷冷的看　NO

◆第十章

- 厨房（雅莉亚、汉娜）
- 赛西尔房（赛西尔）　CG
- 客厅　NO

◆第十一章

- 打扰（蒂雅）
- 不打扰　NO

◆第十二章

直接回去（露娜儿）　CG1
- 独自回去←无选[illegible]逛　CG2
- 让皇娜陪送（赛西尔）　CG3

◆第十三章

[illegible]

◆第十五章

- 中庭（席瑞拉*）CG1
- 吃饭（汉娜、露娜儿、蒂雅）　GC2
- 睡觉（赛西尔）

◆第二十章

- 出去玩（汉娜、露娜儿、蒂雅）　CG1
- 回房
  - 客厅　（赛西尔*）
  - 外面　（索米雅）
  - 附近　（雅莉亚）CG2

游戏共有三个结局

◆结局1：没能救出索米雅，率领雅莉亚、赛西尔、露娜儿出逃，投奔作拉谢共和国，共和国救火后娶裘娜为妻，流浪天涯。

条件：第一章的比武选择“向左/向右闪开”→第八章〖潜伏村中的敌人〗选择“由自己担当主攻”→第十二章〖山顶的事件〗选择“懒得理她”。

◆结局2：救出索米雅，自立为王，后战败，率领女孩们避世荒岛，娶索米雅为妻。

条件：第一章的比武选择“直接抵挡”→第八章〖潜伏村中的敌人〗选择“由索米雅担当主攻”→第十二章〖山顶的事件〗选择“帮帮她”→第二十一章〖进占布吉拉〗选择“与作拉谢共和国合作”。

◆结局3：救出索米雅，自立为王，后索米雅战死，率领其余女孩避世荒岛，娶席瑞拉为妻。

条件：第一章的比武选择“直接抵挡”→第八章〖潜伏村中的敌人〗选择“由索米雅担当主攻”→第十二章〖山顶的事件〗选择“帮帮她”→第二十一章〖进占布吉拉〗选择“进攻阿里特城”。

有了上面的解析，游戏再也没有难点，希望各位能喜欢这个休闲游戏，并把图片收集完全。小弟我奋战三天，终于完全通关，看看那满满的图片，太爽了！■

鬼屋魔影IV

ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

地图手册

CARNBY EDWARD

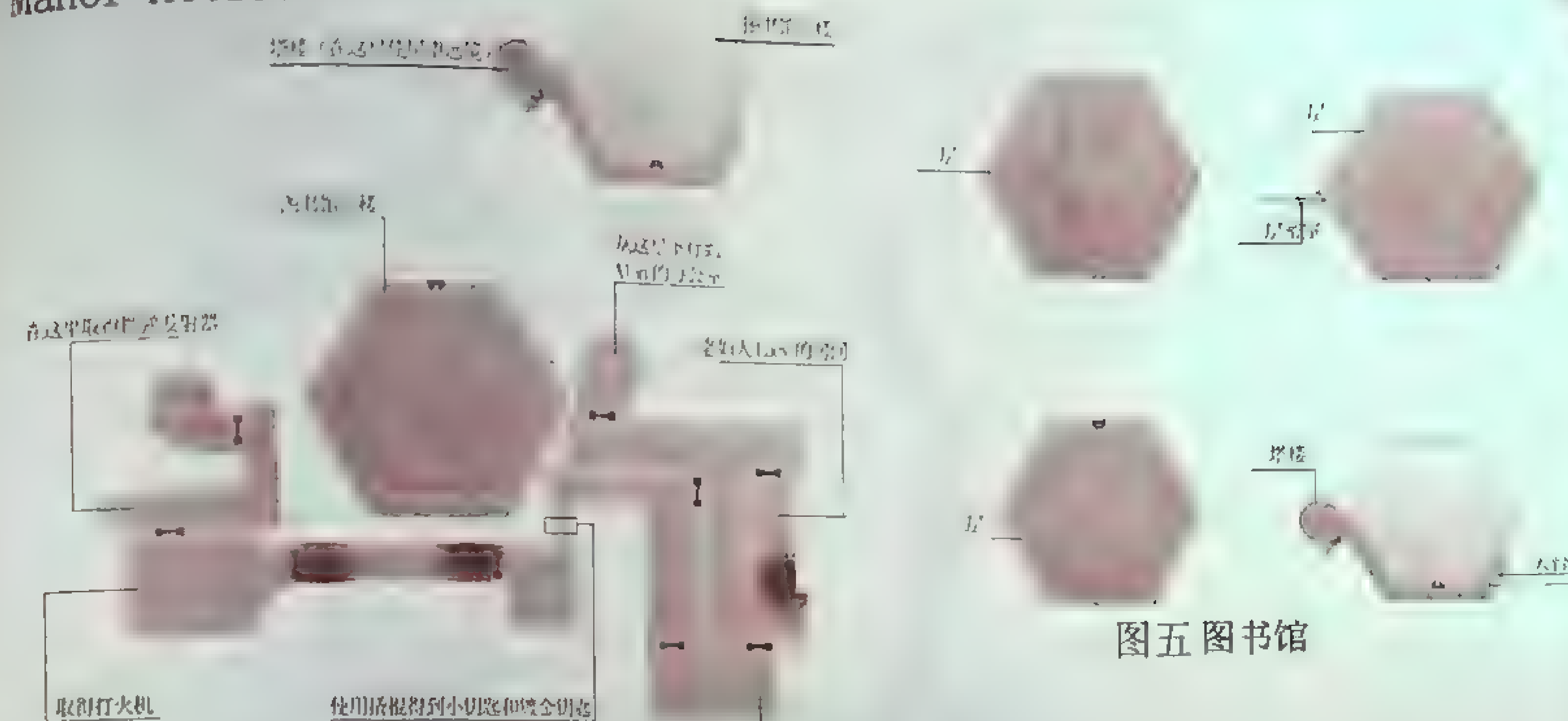
图一 Bridge Garden



图二 Manor 一层

图三 Manor 二层

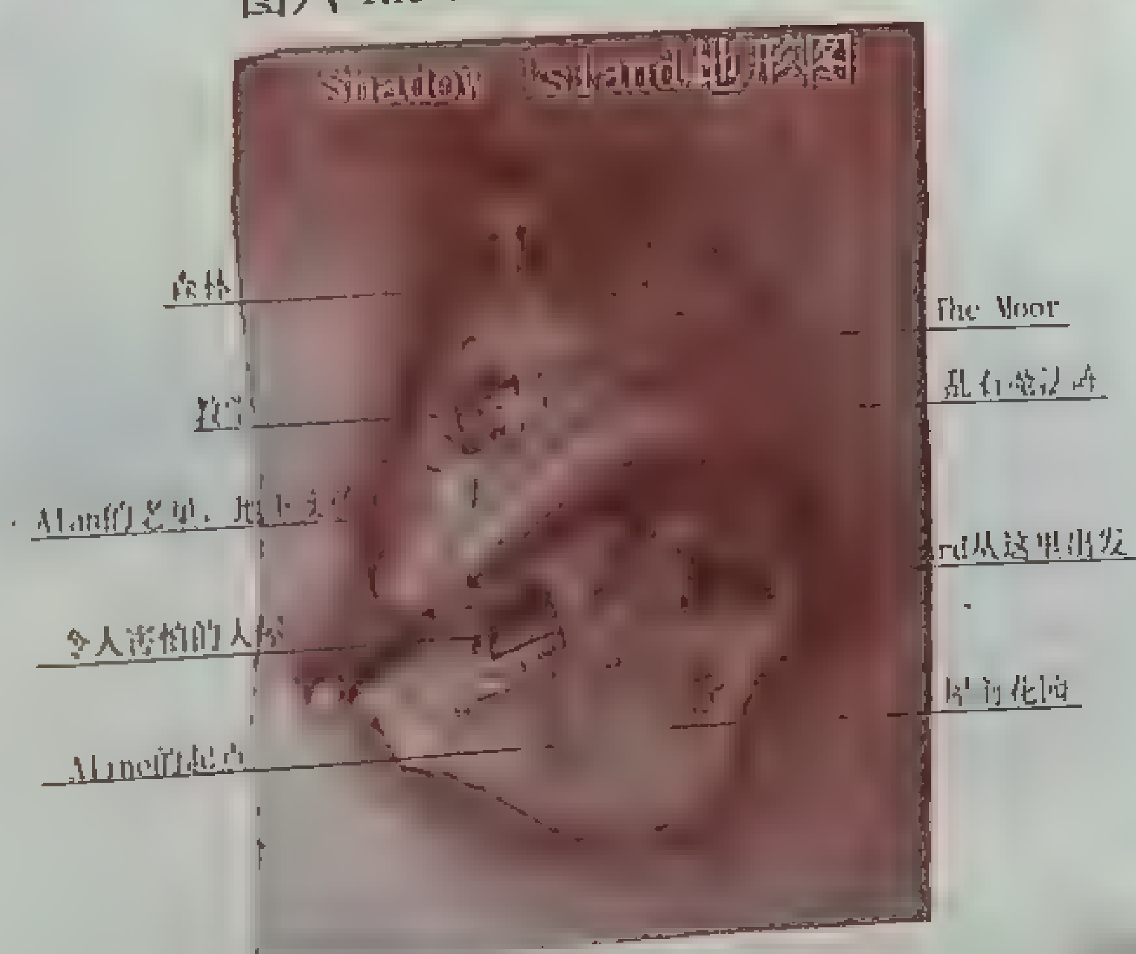
图四 Manor Attics

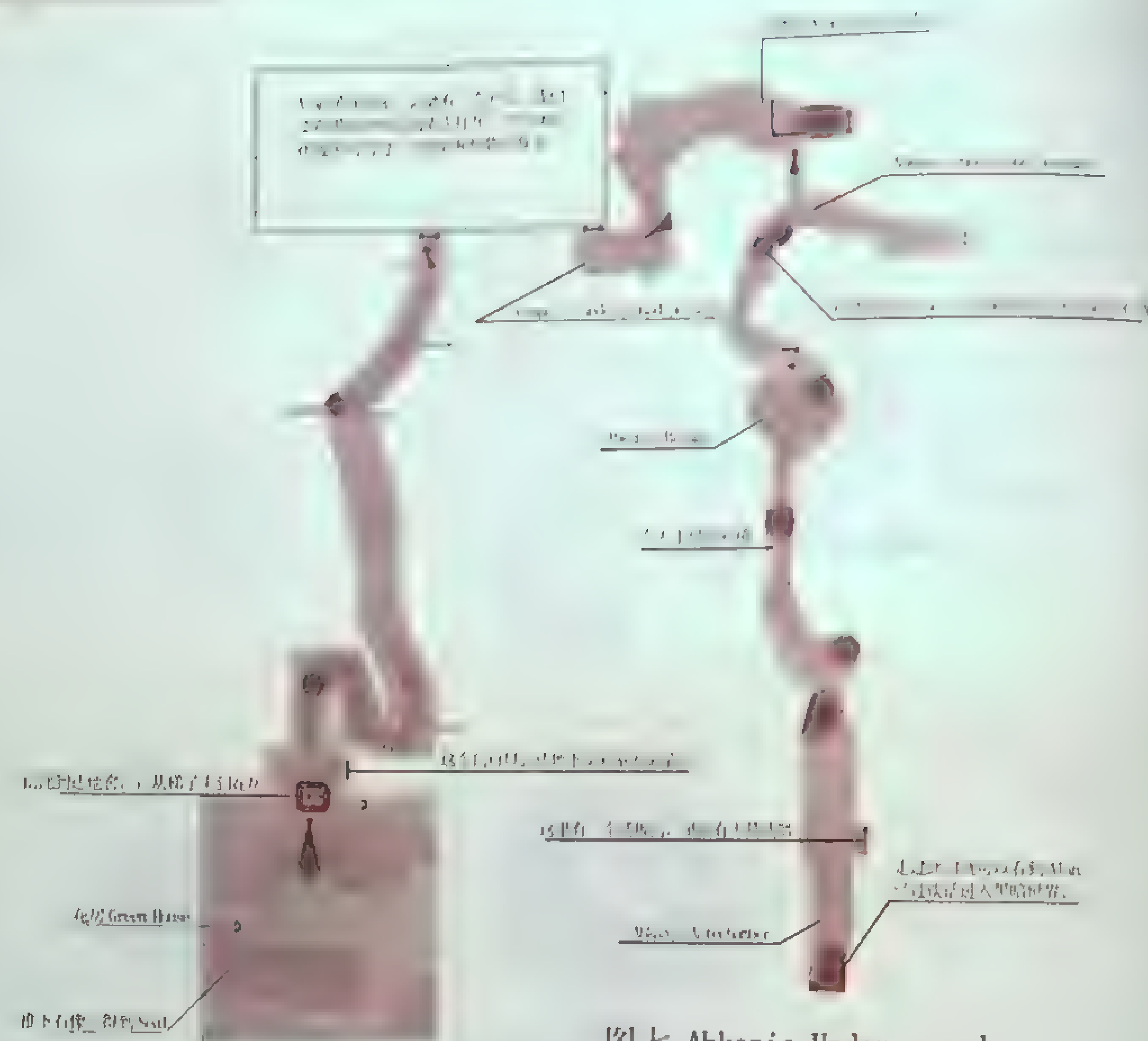


图五 图书馆



图六 The Moor





图七 Abkanis Underground



图八 World of Darkness A



图九 World of Darkness B



焦点透视：三角洲III激情争霸赛

第一届飓风电脑游戏争霸赛暨全国三角洲III激情争霸赛战火点燃

此次游戏大赛以“[illegible]健康娱乐”为宗旨，由北京[illegible]软件有限公司主办，北京[illegible]软件股份有限公司、[illegible]网站、《家用电脑与游戏》杂志社、[illegible]网络报》社协办，北京[illegible]有限公司具体承办，并且得到了[illegible]软件各地专卖店、[illegible]角洲联盟网站和全国Soho网吧联盟的大力支持，是第一次规模覆盖全国的专门游戏大赛。

这次比赛采取个人对抗与团体对抗两种形式，每支比赛战队有6人组成。作为国内第一次专项游戏赛事，此次大赛在全国共设立20个预赛赛场，比赛场地在网吧内的局域网上进行。预赛时间是7月27日至7月29日，在每个预赛城市中，将通过分组对抗决出一个最强战队与[illegible]名个人优胜者。总决赛于8月11至8月12日在北京进行，预赛中比赛城市决出的一支战队齐赴北京，进行最后的决战。最终，大赛将决出一支最强战队，每个成员将获得2000元奖金；同时，还将产生个人的前[illegible]名，冠军得主将获得5000元的大奖。

在国外，电脑游戏比赛早已不是什么新鲜事。自从1997年CPL（职业电脑游戏联盟）开始组织国际性的游戏赛事开始，就出现了类似于职业运动员的职业游戏玩家，同时，由厂商和媒体举办的各种业余性质的游戏比赛更是层出不穷。

去年4月，CPL在美国达拉斯市举办了盛况空前的《雷神之锤III》锦标赛，其奖金总额高达10万美元，第一名可独获4万美元，因此吸引了众多的游戏高手参与，更吸引了无数玩家和媒体的关注。如今，游戏比赛已经成为一个具有相当规模的游戏产业分支，并被誉为“电子体育之典范”

规范化的商业运作是高水平游戏比赛的必由之路，实践证明，有厂商和相关企业的支持，并由专业的组织机构严格把控，才能保证大规模游戏比赛的普遍性、公正性和持续性。

华彩、连邦和网际广告作为业内分别专注于软件发行、软件销售和软件企业公关传播的三个不同性质的权威企业；此次强强携手举办国内首届准职业游戏大赛，其目的是探索游戏软件行销的新途径和新方法，并不遗余力地为国内的游戏产业寻找新的细分领域和市场增长点。此次比赛的承办方完善地整合了各个方[illegible]，有力[illegible]了[illegible]和[illegible]的[illegible]。

这次[illegible]大赛[illegible]全国[illegible]。[illegible]

DF3速成提高篇

一、武器和人物选择

被Sniper专用M82A1/OICW/M4/PSG-1等带瞄准镜的武器，瞄得准，跑动速度较快，在地上爬得快，换弹夹速度也快，万一你被打包了或者没子弹，捡起FN MAG照样可以[illegible]。

CQB使用FN MAG/OICW/M4为主，也可用PSG-1/MM-1等，据说国外比较流行用CQB+M4的组合。CQB的优点是跑得快，跳得高，换弹夹速度较快，爬动速度也很快，但是，在实战中发现，用Sniper或者Medic，中短距离内并不比CQB慢多少，特别是Medic，和CQB速度差距很小，关键是CQB步跑动的时候，身形有些内，给人的感觉似乎忽快忽慢，有时候可以[illegible]敌人的瞄准，不过也容易造成有人误认为作弊，很多人喜欢用CQB跳来跳去，我认为这种做法对付菜鸟和水平一般的对手确实很有效，但是遇到高手，如果用得不好，反而弊大于利，很容易自己撞上子弹，因为你在跳动的时候，可能就给了对方瞄准你的跳动轨迹和落点并射[illegible]的机会，而OICW/M4高手通常是不会轻易暴露太多，开枪隐蔽等动作都很快，试想一个暴露，一个比较隐蔽，两者对枪，FN还有什么优势？何况近身格斗的时候，FN也没人的优势，无数次用OICW/M4撂倒胡乱[illegible]跳跳像只小兔子的FN，也无数次用OICW的榴弹/火箭筒/手雷炸翻他们，真是觉得有趣……说不定他们不乱跳的话还死不了！其实用CQB或者用其他人物，跳的时候也要讲究技巧，[illegible]到对枪的时候就乱跳，反而可能死得更快（顺便说一句，我个人认为真正的FN高手最好是用OICW/M4的打法来使用FN），要根据地形来跳，比如说躲黑枪的时候，在山头上游荡杀敌的时候……

Medic也是使用FN/OICW/M4为主，也可使用PSG-1/MM-1等，主要优点是跑得快，游泳速度快且能左右移动，关键的一点是还能救[illegible]，[illegible]一个用Medic的高手跑到[illegible]的位置，互相[illegible]，[illegible]大[illegible]。不过Medic换[illegible]。

至于Gunner和[illegible]手这两个人物，现在用的人不多了，原因是Gunner用机枪稳的优势目前已经没有任何优势，至于抗伤害能力强，我看再强也熬不住被OICW/M4的三连发直接命中，中FN的子弹也是基本上一枪就死，甚至中短距离内中了OICW/M4的单发一样死翘翘，以[illegible]用过很长一段时间的Gunner+FN，这是我的感觉，更别说Gunner跑得慢，换弹夹慢的缺点了。榴弹手在目前国内流行的打法下，也是一样没有特别有用的优点。

二、键盘和鼠标设置

把鼠标速度调低到只有两格或者更低，各种枪支的后座力明显减小，代价就是鼠标移动速度降低造成转身速度减慢，虽然可以通过提高WINDOWS下的鼠标速度弥补，毕竟还是没有那么流畅，不知道这样到底是游戏的BUG，还是游戏设计者故意设计的？总之这是目前很多人通用的做法。

使用OICW/M4时，键盘开枪和鼠标开枪的优劣比较：

先分析一下单发射击和三连发射击的优缺点，单发射击的优势在于枪口跳动小，特别是用M4的时候，单发射击弹着点很集中，OICW单发的缺点是射速过慢，子弹散布仍然比M4大，虽然也能杀人，但是总感觉不够爽，还是M4用单发好。三连发射击的优点是火力内[illegible]集且有一定覆盖范围，有时候不需要瞄得非常准，靠子弹散布照样杀掉敌人，缺点是枪口跳动大，远距离站姿射击子弹散布太大，建议在射击超过300~400米的目标时，尽可能迅速趴下射击，以保证精度和命中率。

键盘开枪：优点是单发射速快，开枪时不会影响鼠标移动，缺点是只要一按方向键，枪就停火了&$&*%$%... 必须马上再按开火键，另外对使用者的左手手指灵活性要求较高，最适合用M4单发射击。

鼠标开枪：优点是容易掌握，左右手分工明确，适合三连发射击，缺点是单发射速较慢，长时间高强度射击，右手手指说不定会抽筋。

用鼠标功能程序将键盘开枪键映射到鼠标左键，这也是方法之一。

使用机枪时，鼠标右键应设置为火箭筒，[illegible]，使用M82A1/[illegible]M4[illegible]“趴下”，[illegible]的[illegible]。

[illegible]用武器[illegible]，首先要[illegible]、手雷、[illegible]这几个常用键[illegible]切换，其次是安排好刀、次武器、手枪、手雷[illegible]的键位，满足以上要求，选择适合自己的键位设置就行了。

使用带瞄准镜的武器时，要将SCOPE的速度调节到感觉合适的位置。

三、如何用OICW/M4等武器对付FN MAG

首先，简单讲讲为什么FN MAG威力如此霸道。第一、FN MAG的弹道太直，300~400米左右内几乎就是一条直线，大家可以自己建主机打开弹道看看，这应该是设计上的BUG；第二、FN MAG子弹威力大，特别是穿透力强，很多时候能打穿薄薄的土层；第三、DF3设计时，太容易发现远处的目标，400~500米光线良好的地方，只要在山顶上露一点点头，就会被发现，甚至你在山背后没有露头，从远处也能看到那儿有明显的小黑点。这三点原因构成了FN MAG强大的杀伤力，如果象DF1里那样的显示效果，可以说FN MAG威力就小了一半以上。

FN的弱点，200米左右内的距离没有大的优势，打击露一点点身体且在迅速爬动的目标难以迅速命中，特别是对付在显示上有BUG的位置的敌人，可以说只有挨打的份。

OICW/M4的优点：擅长中短距离精确打击，200米左右内不开瞄准镜也能和FN MAG短时间内对枪，武器用途多，OICW的榴弹很有用，M4的霰弹运用得好，近身格斗也有用；缺点也是最致命的一点，打开瞄准镜射击的时候静止不动的那一瞬间，容易被敌人射杀。虽然现在用OICW/M4的高手基本上都能在0.5~1秒完成急停、瞄准、射击、移动的动作，但是如果和FN高手正面对枪，这0.5~1秒的停顿往往是致命的。

充分理解了FN、OICW/M4的优缺点后，在实际战斗中必须扬长避短，一味用OICW/M4和FN硬拼不是取胜之道，用OICW/M4特别要讲究跑位和配合，同队的.50和FN MAG要充分发挥作用，如果被几个FN高手从几个方向压制，拿OICW/M4的回旋余地很小，很难打。遇到这种情况只有同心协力，先清理干净周围。根据实际战斗经验，我认为用OICW/M4应该这样对付FN MAG：

第一、先敌开火，力争一击必中。要充分利用地形掩护，争取从FN的侧面或者后面开枪。

第二、避免通过FN封锁的暴露地带，宁愿绕远路，也不让对方的FN把你当靶子。

第三、跑位时一定要注意跑位路线上的地形，注意观察四周，准确分辨枪声位置，准确判断敌人的意图，尽量争取万一遭遇敌人，能在有利地形上开火。

第四、和FN MAG正面对枪要尽量利用地形掩护，最好要养成200米左右内和FN正面对枪不开瞄准镜的习惯，这就needs要多练习。

第五、防守时避开不利地形，如光线良好的位置，开阔的平地等，充分利用地图上视野的有利位置或者是对方不用瞄准镜看不清楚的位置，那么你会发现主动权在你手上，起码对方冲出来就要冒很大的风险。

第六、中远距离遇到FN的时候，可以根据地形选择趴下射击，同时不要忘记必要的移动，身体尽量少露出，如果对方冲出来，那么你可以放心地瞄准射击，如果对方占据有利位置只露一点点身体向你射击并且左右移动，那么你最好躲一躲，换个位置再观察对方的行动。争取从侧面或者后面接近敌人并先敌开火。

第七、近距离遭遇FN，别慌，大胆地一边移动一边用你的OICW/M4和他对射，双方网速和水平接近又同时开火的话你有百分之五十的机会，如果对方瞄准速度比你慢，那你的机会更大了。或者根据地形迅速使用火箭筒、手雷、枪榴弹等，效果显著

第八、时刻保持镇定自若的良好心理状态，能准确判断形势，选择下一步的行动，其实这是最重要的一点。只要你善于制造机会并抓住机会，随机应变，消灭敌人的FN并不是很困难的事。

四、如何用FN MAG对付OICW/M4/.50

以其治人之道，还治其人之身，参考以上方法，不难领会如何用FN对付OICW/M4/.50，要说明的就是超过500米左右距离上趴着且只露一点点身体的.50，最好还是交给拿.50的队友处理，要不就争取把距离拉近再对付，否则也许浪费了不少子弹，对方依然一枪又一枪地盯着你打……

最后总结一点，苦练（多动手）+巧练（多用脑）才是迅速成为高手之道，希望对大家有所帮助。

文／战场之狼（中国三角洲联盟）

有关特种部队的神话与现实——来自外军特种部队成员对特种部队的评价

神话：最好的特种部队战士是单干的。
现实：特种部队的单位中没有“我”的概念。特种作战永远是集体努力的结果。不可否认，特种部队需要有非凡能力的个人，但特种部队的选拔标准和初级训练计划特别注重剔除“孤狼”或“兰博”一类的人。那些认为队友没有价值的人对任务所带来的危险要远大于任何敌人。

神话：“绿色贝雷帽”是表述美国特种部队的正确术语。
现实：绿色贝雷帽只是一顶羊毛帽子。虽然这一称呼因其悠久的历史看来像是正确的，特别是在电影上听过许多次，但它却是不正确的。SF，特种部队，这才是表述美国军队非常规作战单位的准确术语。

神话：英国特种空勤团、以色列特种部队、三角洲部队是世界上最好的特种部队。
现实：没有一个单独的单位能被称作“最好的”——像上文提及的所有精锐部队都非常出色，只是某些单位在某些方面较优秀，某些单位在另一些方面更优秀而已。真实的情况是，每个小组都有自己的特长，换句话说，就是该部队在这一方面受到了更多的训练。例如，海豹突击队主要训练海上作战技能。而相比之下，陆军突击队主要训练内陆的突击作战和占领机场的作战。

神话：我希望向我的朋友展示自己到底有多酷，并且能够赢得人们的勋章。我迫不及待地要成为绿色贝雷帽，然后投入真正的战斗。光荣是属于我的！
现实：特种部队是一项安静的职业。人们惟一了解到他们的机会是有人在训练中死亡。如果你在看一下网上的各种信息，你就会发现经常有突击队员或特种作战队部成员在训练中死亡。在1993年的摩加迪沙就死了许多突击队员和Delta Force队员。也许有些队员已经为人所知，但更多的队员死去了，却不为人知。但是，他们都是勇士。

神话：陆军特种部队是我最理想的去处，因为我热爱战斗，我喜欢到处爆破，到处开枪。
现实：特种作战部队的职责之一是训练国外的士兵（确切的叫法为“国外内卫部队”）。这是该部队的主要职责之一。然而，由于该部队在小规模战斗战术方面非常出色，指挥官们也派他们参加一些直接作战，如反恐怖、侦察和其它诸如此类的活动。

神话：特种部队一词可以指代突击队、海豹、海上侦察、伞降营救和其它特种作战部队。
现实：特种部队指的只是美国陆军特种作战部队。然而，对于美国军队来说，其它执行特种作战的部队并不使用该称号，例如，“海豹”便不喜欢别人称他们为特种作战部队。当然，在国外，许多人都混用这一词，但在美国不行。

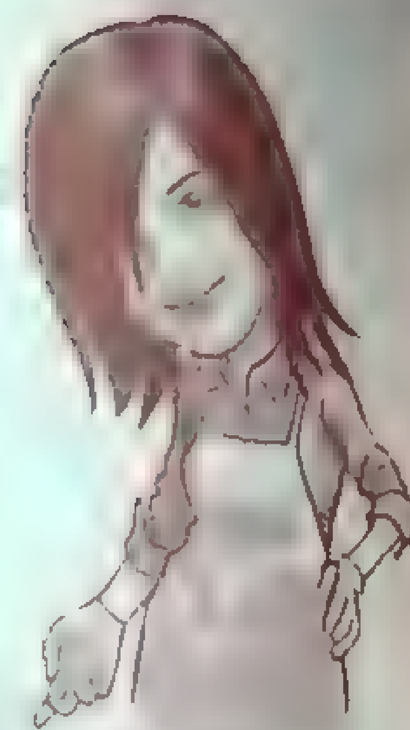
文／孟繁泉（军团工作组）

战队分布

本次报名参赛的DF战队主要分布在沿海及发达地区，其中本次大赛的战队大多是以前就组建的战队，新组建的少，具体的是：

北京	广东 广州
上海	广东 深圳
天津	云南 昆明
重庆	浙江 杭州
黑龙江 哈尔滨	安徽 合肥
辽宁 沈阳	江西 南昌
辽宁 盘锦	河南 郑州
江苏 南京	山东 青岛
湖北 武汉	福建 厦门
四川 成都	山西 太原
湖南 长沙	





显真功夫，创中国原创漫画

“飞利浦液晶”杯 漫画有奖征集大赛

中国是世界四大文明古国之一，有着悠久的历史和优秀的民族文化。中国功夫就是世界文化中的一颗璀璨明珠，无数人为它而迷，为之向往。而少林功夫又是中国功夫最具代表性的拳法之一。

中国有令人骄傲的CHINESE KONGFU，但在足球上却有着许多的遗憾。中国人一直期盼着足球圆梦的那一天，梦想“冲出亚洲，走向世界”！现在，如火如荼的2002年世界杯外围赛正在进行中，中国足球队正在积极备战，中国的无数球迷都为之热血沸腾，在为中国足球加油！

如果你也是一个KONGFU FANS，或是一个FOOTBALL FANS，或者是一个GAME FANS，又或者是一个FILM FANS……现在有一款多方位满足你爱好和愿望的游戏，能让你将少林功夫的博大精深融入足球之中，练就足球必杀技，能让你满足亲身体验明星的足路历程，与搞笑天才周星驰一起演出经典幽默台词，能让你操作另类运动型RPG游戏，感受不同的游戏动感。

这就是由奥美电子代理发行的PC GAME《少林足球》！该游戏保留了“星爷”的搞笑风格，极富娱乐性，卡通和真人模式自如切换，惟妙惟肖，使玩家身临其境，以互动体验的方式再次经历《少林足球》的电影世界。大家可以通过这款老少皆宜的游戏来感受“星爷”辛酸的足球经历，用中国国粹CHINESE KONGFU共同为中国足球加油。

现在，让我们大家拿起画笔、色彩、鼠标、键盘，绘出精美的漫画，显真功夫，创中国原创漫画

参赛细则

1、参赛对象：本次大赛面对全国，不分性别，无论长幼，只要您愿意尝试、希望参赛，请将您的作品传送给我们。

2、活动时间：8月5日至10月5日

投稿时间：8月5日至9月15日

评比时间：作品截稿后20天

3、参赛要求：本次“飞利浦液晶”杯漫画有奖征集大赛的参赛作品应以《少林足球》PC GAME为主题，利用其中的人物、动作和造型为素材创作漫画，漫画投稿统一为电子图片（手绘稿请自行扫描），幅面为800×600像素，来稿注明单幅或多幅。每幅作品均要求为原创作品。

请参赛者将个人详细资料连同参赛作品一起用电子邮件形式发送给我们，包括您的E-Mail、中文昵称（对外公布）以及您的真实姓名、详细联系地址（大赛组委会保管）。

参加作品评选的热心网友只需填写E-mail地址和昵称。

4、投稿邮箱：fanny@stame.com

主题网页：www.cartoon.stame.com/match/index.html

奖励细则

1、本次大赛设一等奖1名，二等奖2名，三等奖5名，优秀奖10名。

2、评奖步骤一：作品截稿后由大赛组委会评选小组选出优秀入围作品30幅。

评奖步骤二：采用5+5计分制，即邀请广大网友在三天内对各组的入围作品打分（0-10分，精确到0.5分）得出网友评选得分；同时大赛组委会评选小组也给每幅作品打分。将网友评选得分和评选小组得分各以50%的比例进行合计，最后得分最高者荣获冠军，依此类推，评出各种奖项。

评奖步骤三：产生一、二、三等奖和优胜奖后，由奥美电子从参与本次大赛的网友（包括参赛作者和热心投票网友）中抽取5名热心参与奖。

3、奖品分配

一等奖（冠军）

PHILIPS 14英寸液晶显示器1台（104S）

二等奖（亚军）

PHILIPS 17英寸纯平显亮显示器1台（107T）

三等奖：《少林足球》游戏软件1套

优秀奖：《少林足球》游戏的全套精美小礼品1份

热心参与奖：奥美电子提供的精美礼品5份

4、从确认身份之日起计算，所有获奖选手的名单将在奥美电子网站（www.aomeisoft.com），时代动网（www.stame.com），《家用电脑与游戏》杂志（www.fcgm.com.cn）中公布；其所得奖品将由奥美电子在三天内寄出。

本次活动最终解释权归奥美电子（武汉）有限公司所有

赞助：飞利浦显示器公司

主办：奥美电子　时代动网　家游杂志









三国志Ⅷ

及时切换主控角色

在游戏过程中若对自己的主角不满意而想中途换主角，只要在结束游戏时，选择让电脑管理。然后同时按〖Ctrl〗+〖Alt〗+鼠标右键，便会出现“选择其他武将”画面，此时可从中选出新武将为主角继续游戏。这个操作可能需要多按几次才能成功。

〖测试：有效　MAX 提供　C〗

英雄无敌历代记最终章
Heroes Chronicles The Final Chapters

在游戏中按下〖Tab〗键出现对话框，输入下列代码并回车获得相应效果：

NWCTRINITY	所选英雄每个部队空位获得5个大天使
NWCAGENTS	所选英雄每个部队空位获得获得10个黑骑士
NWCLOTSOFGUNS	得到弩车、弹药车和治疗帐篷
NWCNEO	所选英雄升一级
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT	所选英雄运气值最高
NWCNEBUCHADNEZZAR	所选英雄获得无限移动力
NWCMORPHEUS	所选英雄士气值最高
NWCORACLE	宝藏图全开
NWCWHATISTHEMATRIX	地图全开
NWCIGNORANCEISBLISS	地图隐藏
NWCTHECONSTRUCT	每种资源增加100，金钱增加10万
NWCBLUEPILL	任务失败
NWCREDPILL	任务胜利
NWCTHEREISNOSPOON	获得999魔法点数及所有魔法
NWCZION	城市中全部建设完成

〖测试：有效　MAX 提供　A〗

海岛共和国
Tropico

在游戏中按住〖Ctrl〗键不放，同时输入密码“pesos”，可以得到20000元。

〖测试：有效　MAX 提供　C〗

永远突袭
Sudden Strike Forever

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车开启相应功能，注意字母全为小写且有两个星号，这些代码同时适用于正作：

**superman	部队刀枪不入且攻击力暴涨
**starcraft	可无限次使用《星际争霸》中的战斗机
**nofog	战场地图雾影全开
**staticfog	战场地图雾影全遮

〖测试：有效　WING 提供　B〗

宙斯：海神波塞冬篇
Zeus Poseidon Expansion Standalone

游戏中，同时按下〖Ctrl〗+〖Alt〗+〖C〗键调出对话框，输入下列代码并回车会得到相应效果：

mammaldrome	谷仓每三个月被填满一次
atlasthegreat	巨神阿特拉斯前来帮助，把建设时间缩短75%
soundFrags	动物被杀时会发出奇怪的叫声
seasick	波塞冬为你的谷仓增加鱼的数量

〖测试：有效　MAX 提供　C〗

鬼屋魔影Ⅳ新的梦魇
Alone in the Dark:The New Nightmare

以命令行参数wizardmaster启动游戏（例：假如你的游戏安装目录是D:\ALONE，在视窗的“开始\运行”对话框中输入D:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster），进入游戏后进入物品窗口，你会发现多出一个秘技模式的菜单选项。

〖测试：NA　MAX 提供　C〗

源毒
Anachronox

用纯文本编辑器（如Notepad）打开游戏安装目录\Anachronox\anoxdata\CONFIGS\Default.cfg这个文件，找到其中set debug 0这一行，将0换为1，保存此文件。此后启动游戏即可进入除错模式，有大量文字信息显示。进入游戏后可以使用〖~〗键进入控制台，输入下列代码并回车即可获得相应功能：

invoke 1:86	显示命令列表
battlewin	当前战斗获胜
noclip	穿墙开关

〖测试：NA　WING 提供　C〗

剑侠外传之月影传说

若在游戏中后期（在纳兰真受伤后）时碰到无法从忘忧岛返回惠安镇导致游戏无法继续的情况，可以尝试把游戏安装目录中的SAVE子目录下的MAP052.NPC删除（请备份此文件以便事后恢复），重新启动游戏后与船夫对话即可回到惠安镇。

〖测试：NA　BAAL 提供　C〗

编辑／游骑兵

电玩点将榜

综合榜

*1.	↑	暗黑破坏神II	Diablo 2	Blizzard/奥美(2900)
*2.	↑	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美(2635)
*3.	↓	轩辕剑III外传:天之痕		大宇/育碧软件(2279)
*4.	→	仙剑奇侠传		大宇(2047)
*5.	↑	剑侠情缘外传:月影传说		西山居/金山(1877)
*6.	↓	半条命:反恐精英	Half-Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子(1769)
*7.	↓	石器时代	Stone Age	JSS/北京华义(1692)
*8.	↓	生化危机III复仇女神	Resident Evil 3	Capcom/育碧软件(1601)
*9.	↓	傲世三国	Fate Of The Dragon	奥世工作室/目标软件(1472)
*10.	↑	三角洲特种部队III大地勇士	Delta Force 3:Land Warrior	NovaLogic/华彩(1285)
*11.	↓	FIFA足球2001	FIFA 2001	EA Sports/电子艺界(1153)
12.	↓	帝国时代II	Age Of Empires 2	微软(1085)
*13.	↑	盟军敢死队:使命召唤	Commandos:Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(973)
*14.	↓	最终幻想VIII	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(921)
15.	↓	突袭	Sudden Strike	CDV Software(851)
*16.	→	奥妮	Oni	Bungie/THQ/世纪雷神(779)
*17.	↑	黑与白	Black and White	Lionhead Studio/电子艺界(724)
*18.	↑	赏金奇兵:西部通缉令	Desperados:Wanted Dead or Alive	Infograms/新天地(591)
*19.	↓	博德之门II安姆的威胁	Baldur's Gate 2:Shadows Of Anm	Bioware/第三波(405)
*20.	↓	异尘余生策略版:钢铁兄弟会	Fallout Tactics	Interplay/育碧软件(388)
*21.	→	魔法门之英雄无敌III	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(335)
*22.	↓	极品飞车:保时捷之旅	NFS:Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(275)
*23.	↓	大航海时代IV		光荣/第三波(243)
*24.	↑	雷神之锤III竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(179)
*25.	↓	心跳回忆	Forever With You	朴乐美/晶合(132)
*26.	↓	三国志VII		光荣/第三波(89)
*27.	↑	古墓丽影:历代记	Tomb Raider:Chronicles	Eidos/新天地(70)
*28.	↓	家园	Homeworld	Sierra/育碧软件(53)
*29.	↓	NBA职篮2001	NBA 2001	EA Sports/电子艺界(46)
*30.	↓	古龙群侠传		金智塔(30)

注:* 表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

“暗黑”和“星际”终于顽强地夺回了失去的阵地,而根据奥美人士透露的消息,《暗黑破坏神II毁灭之王》和《星际争霸1.08版》近期马上就要上市,看来这两个家伙又要盘踞榜首一段时间了。西山居的《月影传说》自7月中旬上市便吸引了大批玩家,在前作人气的基础上,这期排名一路上升,可见“剑侠”迷人数之多!《盟军敢死队II》本月再度跳票,新天地发来的最新消息是——9月上市,大伙要耐心点儿哟!“三角洲”的“大地勇士”借华彩全国大赛的东风有所上升,但恐怕不会持续很久,无论如何,我都觉得这款游戏在国内的上市和比赛的举办都太迟了点儿,人气恐怕很难再重聚起来。

不知大家注意了没有,这个暑期已经有多少款网络游戏上市?《千年》、《龙族》、《大富翁V》、《红月》、《万王之王之乾隆王朝》、《大法师》……噢,网络游戏暑期大撞车,我是数不过来了。不仅如此,国内的第一次大型网络游戏研讨会居然也撞了车(详见本期新闻报道),可见今年网络游戏之热。可就是很少有人投网络游戏的票,你说怪不怪?不知道这网络游戏到底网住了什么?只是无论玩家玩得爽与不爽,反正厂商心里很清楚——网住玩家,千万别网住自己!呵呵……

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1__________ 2.__________ 3__________ 4__________

点将榜投票地址:100037 北京813信箱

读 者 点 评

《暗黑破坏神II》

当我用颤抖的双手打开豪华版的包装盒,看到那些“豪华”的礼品,立刻心情一“暗”,两眼发“黑”,天哪!我的2xx元!!

(广西 张华)

五个不吃不喝(药水除外)也不睡的帅哥靓女和一个除了长像惨点儿好像没做过什么坏事的大魔头——Diablo——的故事。

(福建 林嵩)

《星际争霸:母巢之战》

让我们继续GO,GO,GO!

(北京 王振兴)

《仙剑奇侠传》

追忆当年仙剑情,
梦随逍遥心难静,
忽闻如今新版出,
原是旧酒入新瓶。

(湖北 肖一)

游戏不再玩了,可音乐还在听,我喜欢那种略带伤感的音乐。

(安徽 蔡明坤)

《剑侠情缘外传:月影传说》

国产RPG的巅峰之作,手办也不错!

(天津 胥鑫)

《奥妮》

不是很漂亮的“美”女,但她以华丽的格斗动作吸引住了每一个玩家。

(武汉 丁浩)

本来是可以震惊四座的大片,只可惜因为操作太难而变得平庸,我很纳闷,那些程序员到底有几个手指头?为什么不能用手柄?

(北京 仪鑫)

《黑与白》

纯朴自然,真有清新脱俗的感觉!

(江苏 蒋韬)

近乎完美的游戏,中国什么时候能做出这么棒的游戏呢?

(北京 王宇天)

《盟军敢死队》

目前还没有一部实时战术的游戏可以超越它,这是一部反复玩多少遍都不会烦的经典游戏,我期待着它的第二部!

(北京 李伟)

《异尘余生策略版:钢铁兄弟会》

熟悉的场景,熟悉的操作,熟悉的……,唯一不熟悉的就是人太多了!

(重庆 张德俊)

本期幸运读者

上海 陈翔 天津 于剑侠 江苏 华岳青
天津 邵征 北京 金鑫

安全之星 XP

支持教育 酷暑倾情

大送特送 10000000元

杀毒、防毒、反黑客，一个都不少

实实在在的实惠
目睹顶级黑客风采
成为网络安全专家

力助瑞星精品光驱推出
"第5大必杀技"
瑞星"必杀技" 保你安享高速度

特送 2000000元

凡在2001.7.1–2001.8.18期间购买安全之星XP的大、中、小学生用户，均有机会参加精彩的"安全夏令营"活动。

1、总人数50人，从回执卡中抽出，截止时间：2001.8.15日前，以邮戳为准。

2、"安全夏令营"活动（2001.8.20– 2001.8.25）

第一天：参观黑客攻防实验室、病毒实验室
第二天：同中美黑客大战中的著名红客见面、座谈
第三天：著名网络安全专家讲解网络实效攻防、网络安全防护
第四天：参观上海浦东高科技园区、浦东金融街
第五天：游览外滩和金茂大厦

大送 8000000元　优惠券 80元

2001.7.18–2001.8–18:支持教育，对学生、教师进行大范围优惠，限量特价发售10万套安全之星XP，优惠总额达8百万元。凭广告优惠券和学生证、教师证，到连邦软件专卖店购买安全之星XP，立即省去80元。

回执卡寄至:北京北三环西路48号北京科技会展中心1#楼A座甲15A　邮编：100086

沿虚线剪下

严格的军方安全认证、国家863信息安全项目A级、教育部信息安全合作伙伴

携手走捷径

新品视点

[illegible]	49/45	[illegible]车大赛	50/45
[illegible]	59/65	龙族	39/35
[illegible]	25/20	龙族月卡 300 点	29/28
[illegible]时代 CD	38/35	明星三缺一	39 9/35
[illegible]	48/45	[illegible]大作战	29 9/25
战争[illegible]	48/45	古墓[illegible]万代记	48/45
[illegible]	48/45	英雄[illegible]	48/45
特勤机甲队 IV	38/35	吸血鬼之[illegible]	48/43
[illegible] 反恐精英	68/63	落日帝国	50/45
飞[illegible]精英版	38/35	龙战士[illegible]	48/45
百战天虫 世界大战	50/45	银河英雄传说 VI	48/45
[illegible]时代（中文版）	58/50	金庸群侠传网络版	9/8
[illegible] 时代	28/25	学生骑士团	48/43
人[illegible] V	48/43	剑侠情缘外传月影传说	68/65
红月	38/37	风云之七武器	69/63
博德之门 II	98/90	近距离作战 V	48/43
文明 II	50/45	天使音乐会	35/32
[illegible]	58/53	真爱记录之新同居时代	48/43
樱花大战	50/45	模拟韩国	48/43
异域镇魂曲	98/90	重金属 II	48/43
冰风谷	68/60	危机最前线合集	68/63
石器时代	29/26	辐射战略版钢铁兄弟会	58/52
石器时代 300 点费卡	15/14	[illegible]	38/35
石器时代 1060 点费卡	50/49	三国世纪	28/25
古龙群侠传	68/60	地面控制	69/60
天下	28/25	VR 战士 2	35/30
黑与白	198/185	少林足球	38/35
轩辕剑 III 天之痕	69/65	暗黑破坏神 I 中文版	38/35
轩辕伏魔录	58/55	暗黑破坏神 II 经济版	98/90
[illegible]	[illegible]	暗黑破坏神 II 英雄版	188/170
[illegible] 代号 47	48/45	暗黑破坏神 II 资料版	98/90
[illegible]	50/45	暗黑破坏神 II 玩偶（邮费 10 元/套）	
[illegible]	48/45	野蛮人	168 限量
[illegible]	48/45	亡灵巫师	168 限量
战争艺术 II	48/45	DIABLO	178 限量

Norton Ghost2001 中文版	128/105
金山游侠 III	48/43
Pro–Mogic5.12 即时恢复	49 9/43
Photo 硬派	98/90
会声会影 4	98/90
网限金典	35/30
我行我速 III	48/40
向量素材	29/25

音乐休闲 MP3

罗大佑	25/24
任贤齐	25/24
BEYOND	25/24
李玟、张柏芝、郑秀文	25/24
莫文蔚、动力火车、伍佰	25/24
张惠妹	25/24
张雨生	25/24
赵传、王杰	25/24
男人篇	25/24
女人篇	25/24
邓丽君	25/24

通天捷径

博德之门 II 攻略	39.9/35
黑暗王朝 II 攻略	28.8/25
天之痕攻略	29.9/26
冰风谷攻略	29.8/25
生化危机 III 攻略	30/27
龙族攻略 +50 点卡	29/25
轩辕伏魔录攻略	28/26
魔法门 VIII 攻略	26/25
石器攻略	25/23
合金装备攻略	30/28
网络三国攻略 + 网络三国	19/18

邮购费用:5 元/套

流行经典

神雕侠侣	29/25	魔法门 VIII 毁灭者之日	49/43
新绝代双娇 II	69/60	[illegible]也疯狂	38/35
新绝代双娇 I	89/80	百变天兵	38/35
三国群英传 II	29/25	创世纪企业王国	48/45
[illegible]	5/60	圣斗女神传说	49/45
[illegible]	25/23	宙斯：众神之王	58/53
近距离作战 IV	48/45	剑侠情缘（白金版）	78/70
[illegible]	38/32	网络三国月费卡	19/19
大富翁 II	30/28	欢乐甲壳虫	50/45
风云	39/35	霹雳风暴	68/65
[illegible] II	50/45	霹雳麻将	48/43
[illegible]	60/55	生化危机 II	38/33
KY3000	178/120	新倚天屠龙记	69/60
[illegible] 2001	168/100	恐龙危机	48/45
星际–母巢（套装）	98/90	圣诞任务	29/28
轩辕剑 III	39/35	小鸡快跑	48/45
英雄无敌 III	48/42	霹雳小组 III	38/35
模拟人生	68/60	电影大亨	29/25
天地劫	69/55	FIFA2001	50/46
幻世录	69/60	NBA2001	50/46
模拟城市 3000 中文版	48/45	美好人生	50/45
远征奥德赛	39/35	麻辣大富翁	25/23
FIFA2000	50/45	烽火英雄	39/35
KA–52 直升机	38/35	欧洲超级联赛	50/45
狼煞杀手	60/55	新神雕侠侣	69/65
死亡阴影	48/45	万王之王	19/19
中华英雄	69/55	万王之王月费卡	19/19
埃及艳后	50/45	文明 II	48/45
虚拟人生 II	35/30	英雄无敌历代记	48/43
霹雳小组 III	38/35	三国志 VII	140/130
主题公园世界 II	48/45	仙狐奇缘	69/60
武士魂（世纪回顾）	20/15	光明与黑暗	48/45
F15 战斗机（世纪回顾）	38/35	远征奥德赛 II	39/33
仙剑奇侠传（世纪回顾）	28/25	命运战士	48/45
战地 2100（世纪回顾）	36/32	玩具兵之一触即发	48/45
深海猎鲨（世纪回顾）	38/30	桌球俱乐部	48/45
沙丘 2000（世纪回顾）	36/32	格斗游戏大全	22/20
长弓 2（世纪回顾）	48/45	深海争霸	50/45
魔兽争霸 II（世纪回顾）	38/35	黑暗王朝 II	48/45
摩托英豪 2（世纪回顾）	38/35	金庸群侠传	29/25
劲爆滑雪（世纪回顾）	35/33	生化危机 III 简装版	48/45
地下城守护者（世纪回顾）	48/45	赏金奇兵：西部通缉令	48/45
骑士与商人（世纪回顾）	28/20	三角洲特种部队 III 大地勇士	49/45
魔法天尊（世纪回顾）	38/35	智冠五合一	19/18
星际围攻（世纪回顾）	50/45	斗神物语	25/24
主题医院（世纪回顾）	36/32	新蜀山剑侠传	69/60

特约经销商

捷径公司中发分店	010-62528200	动物园快乐城堡分店	13021149740
知星际公司	010-63425670	和平里分店	010-84253374

捷径电脑 JJsoft

邮购地址:北京市 813 信箱北京捷径电脑公司
联系人:李文东 邮编:100037 电话:68520836
捷径总店销售地址:海淀区阜城路 8 号西平房

笑傲江湖演义（二十六） www.xajh.com

江湖快报



星月传说（二）

好梦无残

6、理由

早上的彩霞总是特别美丽，而对一个几乎再不可能看到它的少女而言，那片片的彩霞就显的更加明丽。

月亮半倚在床上，侧过头看着窗外的红霞。黑色的长发未经梳理，自自然然的披洒在肩头，映着朝霞的红光。草庐外箫声阵阵，肃杀，骄傲，却又那么的孤独。

红霞初褪，箫声渐停。吹箫人推门而缓缓而入，将手中那管铜箫斜挂在门边，移步到了床前。

“为什么救我？”月亮的声音不带着任何的波澜。

“……我不想杀你，你若现在还倒在哪里，便等于是我杀的。”

“那你又为什么不想杀我？”

“……………………”

沉默。

窗外的阳光越来越明亮，却反显的这小庐中更是阴暗。两个在昨天还在互拼生死的人就这样在沉默中对视着，四目相投，目光都是冷冷的。

月亮终于起身，拿起了沾着泥土和血迹的剑，冲出了草庐，只在远去的背影后留下了一句话：“一月之后，我再来！”语音未散，人已远去，头也不回的远去。也正因她的不回头，她身后的≡★≡也就不可能看到，少女脸上正挂着两道泪痕。

所以他只能静静的站在那里，站在小庐的黑暗中，甚至连那双璨若寒星的眸子也被这黑暗盖了，发不出一点的光。

“为什么救我？”

“为什么不想杀我？”

“为什么不救你？”

“为什么想杀你？”

“为什么流泪？”

“为什么沉默？”

为什么？为什么………………

谁能回答？

也许有人能，但那[illegible]江湖人[illegible]手中长剑的江湖人。

[illegible]当你第一次发现有人在追杀你时，你一定有过疑惑为什么[illegible]，没人会回答，没人能回答，没人想回答。

但当这第一次变为第二次、第三次、第四次………………你总有一天会不再问，只是从伤口中站起，再握紧手中的剑，并让它更加锋利，让别人去问你这些为什么！

这时，你也就真正成了一个江湖人，一个不问，也不回答为什么的江湖人。

这是江湖人的悲哀，还是江湖人的骄傲？

7、再战

月后。

绿谷，草庐，流水，小桥，还是一天淡淡的晚霞。

而第二天的早上的彩霞也还是特别美丽。

月亮再度从那张床上支起身子时，却并没有箫声了。

本该吹箫的人也正在外间的藤椅上勉强支起身子，一双寒星似的眸子正遥遥的望着她——这次，他的伤并不是一晚的休养就可以平复的。

但赢的人还是≡★≡。

月亮无言的望着桌角的剑，她不败的神话已经从此打破，而她又一次的被他的救了按回。

但她没有再问为什么，只是自言自语般的说起了她的故事，一些没人知道的故事。

“我十六岁时，第一次真正和人动手，也第一次输。”

“我是女孩子，所有的人总是在或好意或恶意的讨好我，我并不厌恶练功，却也从没感到过练与不练的区别。将剑师父更像一个娇纵妹妹的姐姐，同门的切搓都止于招式，我向别的门派的对手拱手拔剑时，人家都像是在开一个玩笑……只除了那一次。”

“对手叫第十三只猫，江湖上最疯狂的人。只要他想要喝一口酒，他就可以为了你身上的一个酒袋杀死你，但我并不知道这说明什么，我错误的笑着向他拔出了剑。”

“等我醒来时，我第一次知道了真正的江湖是什么样的。我几乎想折断手中的剑离开这个江湖，但我最终没有。而从那时起，我全部的时间就就都花在了灵鹫宫的练功房里，甚至连吃饭时都在想着怎么让剑招更加灵动和狠辣。”

“我再也不会拿手中的剑来开玩笑，所以之后每次我拔剑都会有人后退一步表示认输或是干脆倒下。我越变越强，也越来越感受到强者的乐趣。我开始寻找对手，我的目标就是打败所有的高手！胜利成了我的生存的意义……”

少女不再开口，因为这一次，胜的不再是她。

≡★≡低下头：“为什么对我说这些？”

月亮良久不语，忽的柳眉一竖，大声道：“我只是要告诉你，总有一人，我要胜你！”

≡★≡又将身体重重靠在了藤椅上。

“好！一个月后，你还可以来！。”

“一个月后。但我不走，就留在这里。”

≡★≡一楞，奇怪的望着月亮。月亮却一脸严肃：“我的伤很重。上次出谷后第三天就有人追杀。我不想再冒一次险………而且………我在这一个月里，还要再找你武功的弱点！还有，若你敢有任何胡思乱想，那么我若杀不了你也能自杀。”

房间里响起了低而奇怪的笑声：“留下？……也好……随你吧。”接着，≡★≡就仿佛很累了一样，闭起双眼，再不说话。

而月亮则望着他，一动不动，想是要看穿他的一切，一切………

8、终局

一个月的时间不能算长。

两人的伤口都渐渐平复，日子单调而简单，月亮每天都有四个时辰用来练剑，≡★≡则总是吹着那管铜箫，或是默默的调配着两人用的药材，而且还很细心的将月亮的那份包进红色的小纸包。只是，他隔两天总会在夜里出去一趟。练高功的人往往不愿让人看到他们练功时的样子，这点月亮也明白，但她没想到≡★≡也会在乎，或者，≡★≡所在乎的，并不是有人看到而是“她”看到……？

毕竟我和他一个月后还要交手，月亮这样对自己说。他不想让我了解他的功夫，因为这样他才更可能获胜。这是一个很合理的说法，所以月亮决定相信这种说法，决不再想下去。

她并没有做出在晚上跟踪≡★≡的事，虽然她有理由应当这样做，虽然月亮留下应该是为了再找≡★≡武功的弱点，但是，每个夜里与≡★≡推开庐门走出去时，她都只是睁着眼静静的躺在床上。

就这样，短短的一个月过去了。

又是晚霞满天。

月亮起手抽剑，她已决定，这将是她最后一次和≡★≡动手。所以这一战，她将拼上自己所有的武功、内力、还有斗志。

一个月的时间已足够让一个月亮这样的高手成长很多，她绝对是一个武学上的天才。

但不幸的是，≡★≡却也是同样的天才！

所以这一次两人的实力已几乎完全相同。两次格斗，对方每一招都已了然于心。一个月朝夕相对，更是飞快的在两人间建成了一种奇妙的关系，对方每一招一式都似早已知晓，任谁也不可能在对方意料之外做出有杀伤力的攻击。

就这样，晚霞退去……太白初明……月上中天……这最后一次的决斗却还在继续！直到第二天的清明，晨风劲舞，结束的那一刻才终快到了，但却将是个最惨烈的结束。

两个经验技能如此相当，又如此相互了解的对手之战，最终只能以一种方法决出胜负，那就是硬拼内力！一但比武到了如此地界，就已是欲罢不得，必有一死乃至同归于尽的场面，只要两方任一个略有松力，在一个刹那之间，他就会永远的倒下！≡★≡和月亮两人双手相格，混身汗如雨下，连开口说话都已不能。胜负，不，生死对他们而言，都将决于这一瞬！

三战之后，我们只有一个能活下来吗？

月亮眼前略黑，头脑中的一切都那样的不清不楚。胜又如何？败又如何？也许再坚持一刻，他就会倒下，我就是胜者。可那又怎样？多年来早已不问的为什么在脑中狂转，恍忽间，她好像又已战败，带着伤口倒在≡★≡的怀中，被他半抱着走向那小小的草庐，耳中也莫名的又响起了那孤独的让她心动的萧声……她努力让自己清醒，但清醒后所看到的，却正是对面一双寒星般的双眸！

她盯着这双眼睛，仿佛要将它刻在心底。然后她就放弃了，全身充溢的的劲力在一瞬间消失，她闭起眼，等着在≡★≡狂涛般内劲下永远倒下的那一刻。

但那一刻却没有到来，因为在这时，≡★≡也卸去了那最后一分内力，闭起双眼！

同时收劲到分毫不剩，之间相差不超过一个刹那！这要何等的巧合？何等的机缘？

所以当两人再睁眼时，都不敢相信的发现，自己和对方竟都还活着！

生死来回，在已有必死之心后发现还活在人间，月亮突然有一种冲动，她想扑进对面那个有着寒星般眼眸的男子怀中，好好的大哭一场，用泪水来发泻自己的幸福。

但她并没能这样做，因为就在这时，一条灰影闪过，她和≡★≡便已同时在这灰衣人的手中倒下！

9、惊变

四师兄，想不到会在这里见到我吧？”灰色的斗蓬下，来人带着一脸的阴毒和奸笑看着倒在地下的≡★≡。

“味道？原来是你。”≡★≡的语声却还是平静如常：“为什么要下手害我？”

“我的好师兄啊！这么多年不见，你不是把本门规矩忘了吧？小弟不才，现在在门中排行第二了，过去的大师兄已被你这位红颜知己一剑斩的身首异处，出尘子也在那一战大败而归，内伤不愈，现在降到我叫他十二师弟了，老三狮吼光会吼却不会拍，就在一月前被老仙拿去喂了毒虫……嘿嘿……”味道狰狞一笑“所以嘛，师兄要是肯回星宿海，就是一人之下万人之上的日子了……”

“原来如此，你老无本事就做到第一，所以跑来找我报喜来乖，好借着我的名头让你这第二好好做下去。但你一来却正好碰上我受此重伤，就大了胆子，不知羞耻的想连我也杀了，好当你那‘一人之下，万人之上’的大师兄？”≡★≡的语气满是不屑：“不过是块腐肉，你却要当宝贝，呼哼，倒把我也瞧成野狗了啊！你就不怕我反而杀了你？”

味道灰色的脸上一阵扭曲，却突又转为阴笑：“杀我？你用什么杀我？你当我没看出来吗？你的手最少一月不曾浸毒练毒了，刚刚居然还和别派内功相若的比拼内力到那种地界，化功大法怕也是已然废的干二净了吧？没了这两个，你内力大损之下再中我本门碧灵散，激发你体内毒性反噬，嘿嘿，星星啊星星，你还想拿什么杀我？

≡★≡默然不语，但另一边的月亮却已失色。

“他刚刚为什么不用化功大法？我神疲力竭，难道他也和我一样忘记了？”

“毒掌！还有毒掌！前两次比武我曾多次中过他的掌力，怎么毫无中毒的迹象??!!”

毒掌化功，星宿派的看家本领，阴毒难测，而且中者几乎无救，但……他为何不用？

绿谷中风渐停，声渐静，只剩下三人的喘吸之声。味道一身灰色如鬼影般飘向≡★≡，枯干的右手高举箕张，只等待一击击下！≡★≡已无力反抗，一旁的月亮长剑早已脱手，人也倒在了地下。他已相信，再无人能阻住他这一击！

但他错了，就在他将要直抓≡★≡咽喉的一瞬间，他的背上已被打进了数点寒星！

天山灵鹫宫最可怕的功夫，本就不是剑术，而是那无形无影的生死符暗器！

而就在他错愕于背上的伤痛时，本已不该再动的≡★≡突然暴起，反手直扣住了他手腕，而接着，味道全身的内力就从被握住的手腕上直泻而出，源源不断的流向≡★≡的体内。

“化功……人……”话未说完，灰衣的偷袭者已瘫软如泥，带着一脸的经讶和恐惧永远的闭住了嘴。

风又起。

肃杀之气却已无存。

月亮缓缓站起，解毒的药和半天的打坐调吸已经足够保证她的生命不再受到危胁。

但≡★≡…………

“为什么没用过毒掌和化功？“月亮轻声问，为一个她已朦胧感知的答案。

≡★≡却无言，只是默默的望着月亮，双眸因中毒而失去了平日那种光彩，却显的更加深沉而柔和。

“你的毒…………怎么样？”

≡★≡转过头，望着翠谷，低声道“死有何惧，我活了这些年，自由了很久，孤独了很久，这最后一个月还有你……罢了。老天也待我不薄了。”

月亮突然转身，大声道：“和我出谷吧，天下之大，总有希望！”语声一顿，又低了下来：

“星……最少，和我去试试啊……”

“希望……”≡★≡摇摇头，却终还是站了起来，走到了月亮的的身边。

本文来自国内大型武侠文化图形MUD游戏网站“笑傲江湖”(http://www.xajh.com)玩家原创精华文库，故事情节源于该网站经典游戏“笑傲江湖之精忠报国”(http://game.xajh.com)之片断。

影音播放双龙会

——WinDVD 3.0 与 PowerDVD 3.0

文 /Pyros　编辑 /Chance

开宗明义第一句：这不是一篇对比测试文章，所以如果您希望由此便判断 WinDVD 和 PowerDVD 到底谁最好，本文恐怕难以令您如愿。以笔者的观点，任何简单评价两者孰优孰劣的结论都不合适，毕竟它们各自都有对方所不及的特点。

WinDVD—认证全面的专业播放器

国内用户接触 WinDVD 的时间应该不短了，只是渠道有些怪——大部分来自于显卡的驱动光盘。比如笔者购买的创新显卡，就先后带有 WinDVD 2.3 和 2000 两个 OEM 版本。除台湾省很早就有零售版外，大陆地区始终无法见到 WinDVD 正式代理。

令人高兴的是，编辑部本月终于拿到了即将在大陆发售的 WinDVD 最新 3.0 版（图 -01）。这个版本获得的认证之多一时无两，包括：杜比多声道认证、杜比耳机认证、微软 WHQL 兼容认证、微软 Windows 全系列平台认证（正式支持 WindowsXP）、THX 认证。这些权威认证的背后，到底 WinDVD 能给玩家带来什么，请随我一起看个明白。


(图 -01)

[正式通过 DTS 认证]

最近一年的时间，经常光顾 DVD 影碟市场的朋友会发现有两类盘片相当受欢迎：D9 和 DTS（图 -02）。前者指单面双层的高容量（最高可达 9.4GB）影碟，后者又是什么呢？呵呵，这里不再多罗嗦，详细的名词解释请看文末为您奉上的《DVD 小知识集锦》，总之一句话，DTS 格式的 DVD 影碟可以带来更高质量的音响效果。玩家欲享受 DTS，需要另购硬件解码器或通过软件解码，而 WinDVD 3.0 就是全球首家通过 DTS 软件解码认证的播放器。


(图 -02)

其实 WinDVD 从 2.4 版开始就已经支持 DTS，但当时并未通过认证，事实证明这个未认证版在播放某些 DTS 盘片时也确实存在问题：比如放 DTS CD 会当机；解码 DTS DVD，播放器界面却仍然显示是杜比逻辑（这个小 BUG 已修正，从图 -01 可以看到正确显示 DTS 字样）。编辑部得到的 3.0 零售版已正式通过认证，上述种种问题一并解决，问题全无。

[直观的图片式书签]

这也是 WinDVD 3.0 的新功能之一（图 -03）。DVD 影碟都是分段存放，因此支持书签功能的播放器可以帮助玩家快速跃进到欲欣赏段落。采用图片式书签最早的是 PowerDVD，2.55 版本开始有此选项，并广获好评，现在 WinDVD 也从善如流加入这个实用功能。


(图 -03)

不过细说起来，同样是图片式书签，两款播放器并不完全一样。PowerDVD 是先将全部索引图片保存到硬盘上，然后展开书签。好处是查找速度快；缺点则是比较占用硬盘空间——特别遇到段落繁多的影片，开一个书签，机器便吱咯做响。

而 WinDVD 则是先将书签展开，然后再根据屏幕大小陆续调出部分段落图片，好处是无论段落多么复杂，硬盘也不会被占去太多；缺点则是展示速度稍慢——点击后要等待数秒，容它把图片抓出来。

[酷酷的 Time-Stretch]

Time-Stretch——笔者初听也没弄明白这是个什么玩意，其实只要亲自用用就容易理解了（图 -04）。简单讲，这是一种影片快转模式，特殊之处在于快转的同时你还能听见配音，而且不是那种扁扁的变声，是正常语调，只是语速快了很多。



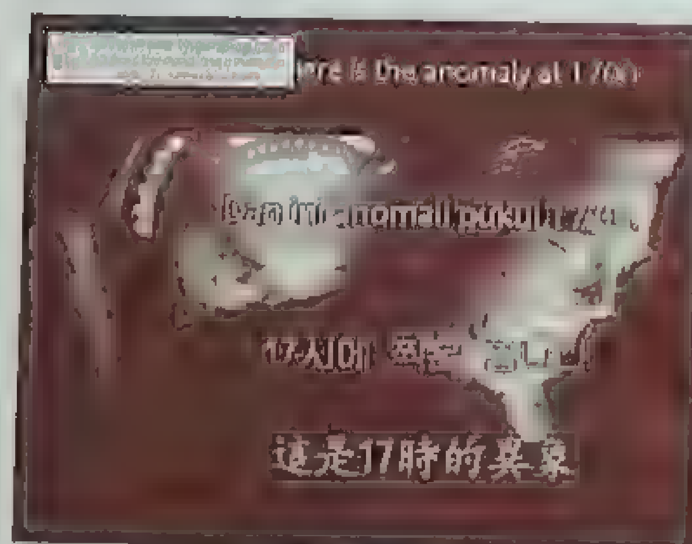
(图 -04)

这个功能也许是因为初次开发出来的缘故，目前暂时只能支持到双倍速，

再快可就又变成唐老鸭的嗓子啦。是不是觉得 Time-Stretch 好象用处不大？当玩家一旦遇到对白无聊到 S，动作却很精彩的电影，它可就派上用场了。Time-Stretch 操控不是很方便，不支持键盘热键调整，那个漂亮的圆形飞梭往往稍微一碰就超过了双倍速界定，实在让人挠头。另外，如果玩家采用 AC-3 和 DTS 输出，Time-Stretch 都没问题，换成 S/PDIF 就不灵光了。

[更强的字幕显示]

PowerDVD 3.0 支持双字幕显示，深受玩家喜爱。特别对我等 E 文菜鸟而言，屏幕下面显示中文字幕，上面同时显示英文字幕，如此同步搭配对听力训



(图 -05)

练大有助益。如今新的 WinDVD 3.0 则支持……4 字幕同屏显示，哇（图 -05）！这个功能笔者是以为有点华而不实，毕竟 4 种字幕同时显示，仅占用的屏幕面积就够闹心的。或许是 InterVideo（WinDVD 的制作公司）也有同感，所以默认状态下，这个功能是被屏蔽的，如果您一定要尝试，必须手动编辑注册表。

```
REGEDIT4

[HKEY_CURRENT_USER\Software\InterVideo\WinDVD]
"SPICN"-dword 00000004
```

将上面几行内容存为 REG 文件，双击导入注册表即可。

[操作方便、格式丰富]

WinDVD 3.0 支持标准的拖放功能，所以喜欢在硬盘各个角落乱存放很多视频片段的玩家就可以轻松的用资源管理器直接把文件拖到播放器里运行，而不必非调用播放列表不可。在文件格式方面，WinDVD 这次也蛮体贴，除去常见的 MPG、MPEG、DAT、VOB 外，它也支持 MPEG4 标准的 AVI、AC-3 和 MP3 文件，虽然算不上“一网打尽”，但基本也够用了。

[WinDVD 与 Win2000]

笔者一直认为，从娱乐角度而言（包括影音、游戏等），Win2000 是个相当失败的操作系统：界面不如 WinMe 友好，兼容性不如 Win98SE 广泛，只是纯 32 位的内核还算稳定。但既然很多玩家又确实在用 Win2000，所以 WinDVD 在这个平台下的表现如何也必须有所交代。

基本的 DVD 播放毫无问题，关键是很多人关注的 5.1 声道。如果您的声卡采用 Forte Media FM801A 芯片，使用 WinDVD 可以直接打开 5.1 的选项。如果您是使用 SB Live!，手续反而稍微麻烦些，要下载声卡的最新驱动。这里给出链接 http://download.asia.creative.com/files/creative/drivers/sblive/SBL51_W2k.exe（独立安装英文版）。安装完后，玩家就可以正常打开 S/PDIF 和 AC-3 5.1 的输出项目了，但 DTS 仍然无法实现。

DVD Genie 是个很好用的 DVD 区码修正程序，可以让你的播放器反复修改区码设定，但在 Win2000 下使用 WinDVD 却会导致 Genie 失效。WinDVD 3.0 对 IDE 接口的控制方式有所改变，以此获得 DMA66 下更好的效能表现和更广泛的兼容性。这种改良的控制方式同样适用于 CD-R/W 等设备，但“缺点”是导致 DVD 区码改由 Win2000 内建机制掌握。如果玩家希望改回可以使用 Genie 的状态，则又需要手动编辑注册表。

DVD 小知识集锦

▲ **杜比数码（Dolby Digital）：下面几种是在 DVD 中常见的杜比数码格式。**

1. 杜比数码单声道音效（Dolby Digital Mono）：只有单声道效果不足以构成立体声，这种格式多出现在较古老的影片中。影片制作时，将单声道声音储存为 AC-3 格式，因此玩家以杜比数码系统解码播放时，只有中间的声道发声。这样的音质表现单调乏味，连基本的立体感都谈不上，更遑论环绕效果。

2. 杜比数码双声道音效（Dolby Digital Stereo）：将双声道立体讯号储存为 AC-3 格式，以杜比数码系统解码时，可以从主声道左右喇叭发声。这与常见的两声道系统（一般音响都如此）相当趋近，可以建构立体音场，只不过杜比数码的声音是经过压缩处理的，多少对音质有些影响，而一般两声道 CD 则未经过压缩，拥有高音质潜力。

3. 杜比数码环绕音效（Dolby Digital Surround）：利用矩阵编码技术，将中央声道与后方环绕声道挤压到双声道中，并以 AC-3 格式储存。以杜比数码系统解码播放时，可以聆听到完整的 5 声道（环绕声道为单声道音效，而非立体声）。一般家庭剧院系统，后方环绕声道为双声道，这里以双声道呈现单声道音效，也就是让两个喇叭发出一模一样的声音。

4. 杜比数码环绕音效 4.0（Dolby Digital 4.0）：把独立的 4 个声道（主声道、中央声道与环绕声道）编码成 AC-3 格式储存至 DVD 影片中，通过杜比数码解码播放，可以听到完整 5 声道。此时环绕声道为独立单声道录音。乍看之下，Dolby Digital Surround 与 Dolby Digital 4.0 似乎一样，其实不然。严格说，Dolby Digital Surround 是利用双声道来储存资料，中间与环绕声道都是从这两个声道推演计算出来的；而 Dolby Digital 4.0 却是真正使用 4 个声道来储存主声道、中央与环绕声道。

5. 杜比数码环绕音效 5.0（Dolby Digital 5.0）：把独立的 5 个声道，包括主声道、中央与后声道编码成 AC-3 格式储存到 DVD 影片，通过杜比数码系统解码播放，可以还原完整的 5 声道。此时后方环绕声道走独立双声道路线，故能提供更精确的定位与音场。

6. 杜比数码环绕音效 5.1（Dolby Digital 5.1）：除主声道、中央与后声道外，另外加上一个超低音声道。然后将这 6 个声道编码成 AC-3 格式储存。以杜比数码系统播放，可以听到 5 个声道再加上一个超低音。由于这个低音声道只涵盖低频范围，并不是完整的频率范围，所以以 0.1 声道视之。并不是所有 DVD 影片都提供低音声道音效，因此，如果您的主声道喇叭低频潜度够深，也可以发挥延伸低频的效果，不见得非加上这个超低音不可。虽然 Dolby Digital 有多种可能，也包含多寡不同的输出声道，但一般而言，我们都简单以 Dolby Digital 来表示。Dolby Digital 5.1 是指 5.1 声道的 Dolby Digital 或 AC-3。至于双声道 Dolby Digital 2.0，多半以 2 Channel Dolby Digital 称呼。

7. PCM 音质数码音效：相较前几种利用 AC-3 编码技术压缩资料的作法，DVD 也可以利用 PCM 格式储存未压缩双声道讯号。由于没有经过任何有损压缩处理，因此可以获得最佳音质再现。这种 PCM 格式跟 CD 唱片一样，但由于 DVD 具有庞大的空间与速度优势，可以大胆使用更高采样率与解析度，因此可以展现远高于传统 CD 的表现力。

8. DTS 数码环绕音效：同样属于 5.1 声道环绕。DTS 采用与 AC-3 不同的压缩技术将环绕音效储存至 DVD。播放时必须采用具有 DTS 解码能力的系统，才能将隐藏在 DVD 中的 5.1 声道释放出来。同样是 5.1，DTS 跟 Dolby Digital 5.1 有何差异？最大差别在于两者使用不同的“算法”，也就是使用不同方式来压缩 5.1 声道的声音。Dolby Digital 5.1 可以将相同的资料压得更小，占用最少的空间。反之，由于 DTS 并不刻意追求最强悍的压缩表现，因此得以保存更多的资讯，处理得当时可以提供更优越的音质。

编码方式	Dolby Digital (Dolby AC-3)	Dolby Pro Logic	DTS
处理方式	各声道独立数码式编码	模拟式矩阵运算	各声道独立数码编码
录制声道数(*)	5.1 声道	双声道	5.1 声道
播放声道数	5.1 声道	4 声道	5.1 声道
环绕声道是否立体声	√	×	√
环绕声道频宽	20Hz-20KHz	[illegible]00Hz-7KHz	20Hz-20KHz
独立超低音声道	√	×	√
传输率	448Kbps(**)	N/A	1,536Kbps

注：

*：录制时需要占用的声道（Channel）。例如 Dolby Prologic 虽然属于 4 声道环绕，但实际却可以利用矩阵（Matrix）演算方式将中央声道与环绕声道隐藏在两个声道中，所以只占用两个声道来储存。

**：这是 DVD 播放平均值，实际传输率可变。

▲ **杜比耳机（Dolby Headphone）认证**

杜比发表的这一新技术是针对耳机设计。原来在 PC 上音效的输出受限于声卡仅有两声道，无法达到 Dolby AC-3 要求的 6 声道输出效果。虽然目前已有电脑专用 4.1 或 5.1 声卡及

```
REGEDIT4
[HKEY_CURRENT_USER\Software\InterVideo\WinDVD]
"…TLFIRST"-dword:00000001
```

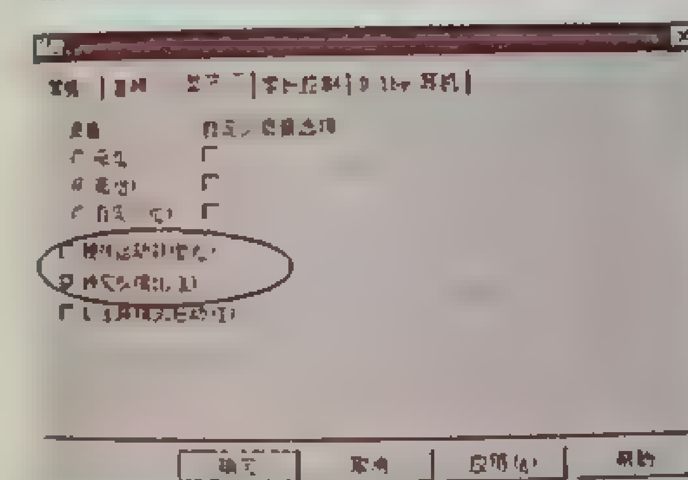
将上面几行保存为 REG 文件，双击导入注册表即可。

另外，有网站报道在 Win2000 下使用 WinDVD，如果您的系统安装有 VIA 4in1 的驱动包，可能会带来很多不必要的麻烦。笔者没有再组装 VIA 的平台，所以无法测试，请玩家自行尝试。

[不可回避的缺点]

肯定了 WinDVD 的优点并不等于它便是款完美的播放软件，缺点也同样不可回避。

WinDVD 的系统资源占用仍是个问题，虽然 3.0 版本较笔者以前用的 2.4 有不小的改善，但在低配置系统下的表现仍不及 PowerDVD 出色。界面控制按钮太小是它的一个传统问题，到 3.0 版


(图 -06)

本也没有显著进步。WinDVD 的视频调整项目太过简单，[硬件运动补偿]项目让人有些困惑：某些不支持该特效的显卡，也可以勾选，你无法判断这个效果是否在起作用（图 -06）。WinDVD 安装时包括运行和共享组件两个目录（类似 Windows 系统的 Common Files），如果安装时玩家自己指定特殊路径安装，可能会导致程序无法运行，所以您最好还是使用默认设定。最后一个麻烦，WinDVD 的版本实在太多，除去按照数字顺序排列外，即使是 3.0 版，又细分双声道正式版、6 声道正式版、零售版、OEM 版……等一大堆，用户上手之初，想搞清自己到底在用哪个版本要颇花些精力。

PowerDVD—久负盛名的经典之作

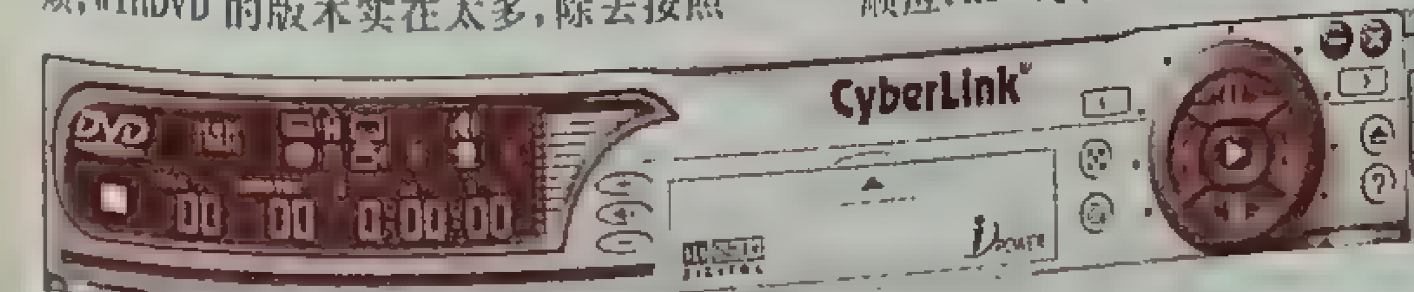
笔者没有仔细考证 WinDVD 与 PowerDVD 究竟谁出道更早，但称后者“久负盛名”应该不为过。从软解压 DVD 流行之初，人们提及最多的配套播放器便是 PowerDVD。特别是它早早就支持部分显卡的硬件 iDCT 等功能，搭上红极一时的 SiS 6326，两者可谓绝配。到了 2.55 版本，PowerDVD 的效能和稳定性都有大幅度提高，和 WinDVD 一样，也是伴随主板和显卡的 OEM 走进了千家万户。此后又经过了相当长一段时间，PowerDVD 3.0 终于在年初上市了，而大陆地区则是华彩软件拿到了它的代理权，相信您看到这篇文章时，已经可以相当低廉的价格购买到正式版了（图 -07）。

[新增功能]

3.0 版本采用新的杜比数码解码器，品质和精度都有提高，当然要想仔细品味出其中的变化，玩家配套的声卡和音箱也要够酷才好。PowerDVD 的杜比多声道解码输出，也同样得到了杜比实验室的认证，包括 2、4、6 声道等多种方式。对于拥有 4、6 声道音响的玩家，特别还增加了 Dolby Pro-Logic（名词解释见文末）解码器。正式零售版的 PowerDVD 支持杜比耳机输出，这个项目在 OEM 版本中是灰色不可选的。

双重字幕技术是它的一大亮点，上文曾有提及，这里不再细说。

顺应.net 时代需要，PowerDVD 设



(图 -07)

家用电脑与游戏 2001 年 8 月号

有 i-Power Pages 按钮，点击它您可以方便的获得最新网上 DVD 资讯。

内置字幕(Closed Caption)解码器是 3.0 新的尝试，但实际使用中，这个功能还有 BUG，有时无法正确显示字幕，所以这里不过多谈了。

作为兼容性的保证，PowerDVD 3.0 通过了微软 WHQL 认证，可以在 Windows Me/2000/98 下运行。就在撰写本文时，刚传来消息：PowerDVD 也通过了 WindowsXP 认证。

3.0 版增加了局部画面的数码缩放功能，虽然应用到的机会不是很多，但有总比没有好。工具栏控件的增加使播放控制更容易，而单格倒退功能(仅限关键帧画面)使玩家可以轻松回放精彩镜头。

播放清单里增加了［全部删除］命令，新支持 M3U 格式的 MP3 播放清单。对于扩展名有所改动的文件，［列出全部文件］选项可以让你不会有任何遗漏。

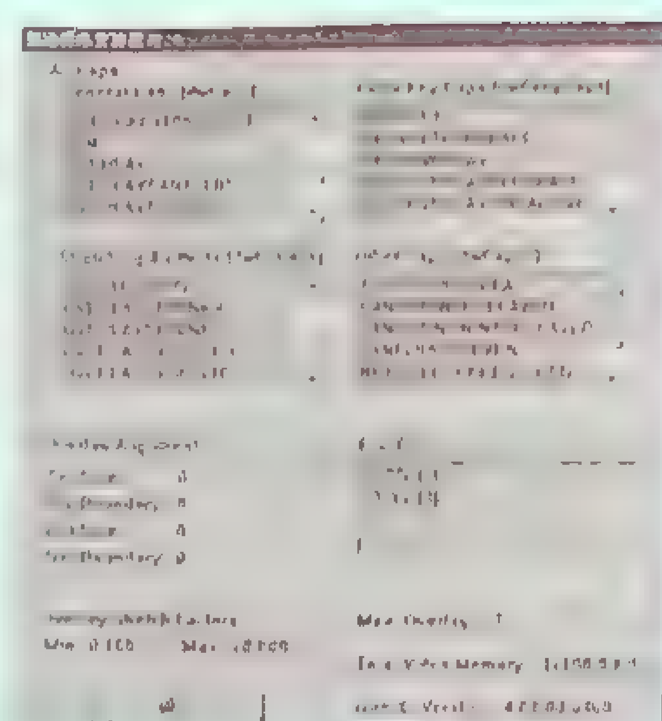
作为通用软件的流行趋势，PowerDVD 支持换肤功能，内置 5 种外观，而且您还可以从网上不断下载新的款型，甚至自己动手制作个性化的 Skin。

[广泛的硬件兼容]

PowerDVD 对硬件的支持一直做的比其他同类产品周到。初次安装完程序，如果您的光驱没有打开 DMA 模式，它会自动给出提示，玩家只需按屏幕引导，从新启动系统即可。但要注意，如果您使用 Intel 815E/EP 主板，由于上面的 ICH2 芯片运作方式和传统不同，所以 PowerDVD 的 DMA 探测程序无法找到光驱，但这并不影响使用，玩家不要以为是自己系统有问题。

另外，显示模式诊断程序可以测试出您的显卡支持度到底如何(图 -08)。对于非 Intel 芯片组，PowerDVD 光盘中预备了相应的补丁和工具供安装调试。

对于硬件动态补偿(Hardware Motion Compensation)和字幕 Alpha 混成单元(Subpicture Alpha blending units)等功能，这些首先要求显卡厂商(如 ATI、Intel、Neomagic、nVIDIA、S3、SiS、Trident 和 VIA)的芯片或集成芯片提供支持。



(图 -08)

对于大多数显示芯片而言，由于 Win2000 驱动限制，硬件动态补偿和字幕混成都只能在 98 和 Me 下实现(这也说明 Win2000 不是一个合适的娱乐平台)。Win2000 下，PowerDVD 只支持 SiS 630 和 SiS 300 的上述两项特效。

PowerDVD 支持微软 HID(人性化交互设备)接口，凡是符合规范的多媒体键盘(如罗技、微软和 IBM 的产品)，都支持特定的热键操作，这是 WinDVD 不具备的体贴设计。

它还支持微软 Wave Format Extensible 标准接口，凡是 4、6 声道声卡，只要符合标准就可以进行杜比数码或杜比环绕音效输出(OEM 版本不具备此功能)。

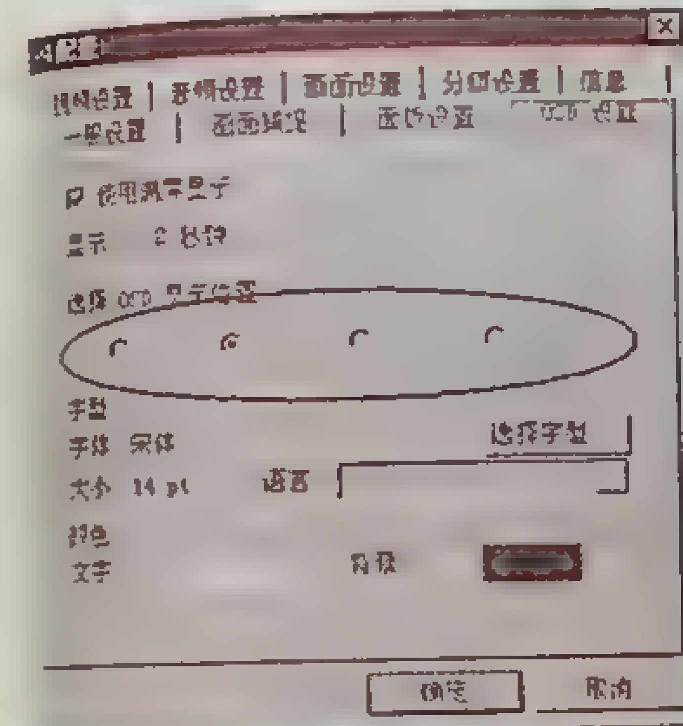
[PowerDVD 和 S/PDIF]

光纤输出是最近几年新的音频流行趋势。拥有创新 SB Live! 和 Hercules Game Theater XP (本刊上期有详细介绍)的玩家可以在 Win2000 下正常使用 S/PDIF4 声道输出，但请务必确定已安装了最新版声卡驱动。

广义上讲，PowerDVD 支持的 S/PDIF 音响设备还包括 Aureal、Cmedia、Cirrus Crystal、ESS、Fortemedia、Realtek/Avance Logic 和 Yamaha 的产品。它也支持 DTS 和杜比数码(但 DTS 似乎还存在些问题)。由于 Win2000 驱动的限制，目前 S/PDIF 输出只在 Win98/Me 下有效，在 Win2000 则只支持 Hercules Game Theater XP。

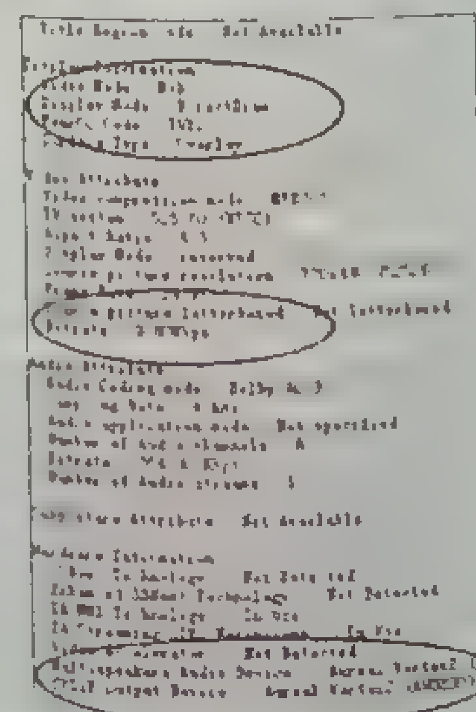
[其他特色]

PowerDVD 支持 OSD (On Screen Display)显示，可以将用户的操作信息反馈到屏幕上。它允许您自定义显示的字体、字号、颜色、持续时间和显示位置——这里有个小 BUG，在确定显示位置的项目里，只有点选的项目框，旁边的说明文字却不可见(图 -09)。



(图 -09)

PowerDVD 可以提供给用户详尽的有关播放器状态、显示模式、视频 / 音频 / 字幕属性和完整硬件信息的报告页(WinDVD 不具备类似功能实在非常令人遗憾)，通过这个页面，DVD 影碟影音品质一览无余(图 -10)。



(图 -10)

可视化书签在 3.0 中得到完善，你无需为每个书签象过去那样逐一起名，PowerDVD 默认用时间点命名。

相对于 WinDVD 只提供简单的［锁定纵横比］，PowerDVD 支持全面的 letterbox 或 Pan&Scan 模式，尽可能使画面完整撑满且不显示出令人讨厌的闪烁边框。

它支持的媒体格式相对 WinDVD 只多不少，仅列举部分：音乐 CD 的 CDA、DVD 视频 VOB、杜比 AC3、QuickTime 影片 MOV 和 QT；甚至是 Windows 媒体文件 ASF、WM、WMA 和 WMV；MPEG4 压缩的 AVI 也不在话下。

[白玉有瑕]

嘿嘿，又到了“揭短时间”，来看看 PowerDVD 的不足。

最遗憾的一点，PowerDVD 目前还不算正式支持 DTS 解码，这使它在玩家心中比 WinDVD 稍逊一筹。内建字幕功能有待改进，除去 BUG 后应该是个蛮不错的亮点。影片快转功能目前最高仅支持到 8 倍速，而不是常见的 20 倍。很奇怪，2.55 版很不错的画面逐级缩放在 3.0 中反而被取消了。

另外，使用 GeFORCE 的玩家，如果打开了［视频硬件加速］的选项，会发现字幕的毛刺程度厉害到令人无法接受，所以只要 CPU 在 PⅡ400MHz 以上，您还是不要勾选该项目，反正速度足够快啦。

从总体看，WinDVD 和 PowerDVD 无论稳定性、兼容性、功效设置，还是知名度、普及度都是如今最棒的 DVD 软件播放器。以笔者的看法，如果您的系统配置较低，又或倾向于使用 S/PDIF 输出音频，那么 PowerDVD 是上上之选。如果机器够劲，更喜欢 DTS 的高品质效果，想体验 6 声道的感觉，那么 WinDVD 一定不会令你失望。■

[illegible]，[illegible]消费者皆可[illegible]6 声道输出是[illegible]

[illegible]Dolby [illegible]戴上耳机[illegible]环绕效果。其实，Dolby Headphone [illegible]耳机设计，但用在一般[illegible]环绕效果，使用者可[illegible] Dolby Headphone 功能后，整个[illegible]，尤其是从后方来的声音。其仿真环绕效果比 Dolby AC-3 效果好很多。

▲ AC-3 与 DTS 之异同

AC-3(Dolby Digital Audio Code v3)和 DTS(Digital Theater Sound)这两种影院级数字环绕声系统都是基于多声道编码技术，通过 5.1 声道(3 组全频立体声，左 / 右前置，中置 低音，左 / 右后置环绕)播放。其中低音单元专门负责 120Hz 以下低频，以增强效果。

从数据流量看，AC-3 通常为 384~448Kbps，采用高压缩编码(12:1)，通过大幅删除理论上认为多余的细节信号，从而达到减少数据量的目的。AC-3 编码相当优秀，在如此低的数据流量下仍能带给观众较为真实的声音体验。

DTS 数据流量通常为 768~1,536Kbps，压缩比仅 3:1，它从提高数字空间利用率着手，使信息得以充分利用。理论上其声场无论在真实性、细腻性、连续性、宽广性和层次性方面均优于 AC3。

▲ 微软 WHQL 认证

微软公司对 DVD 软件播放器采取 3 方面 WHQL 认证：程序开发、兼容性及商标(Logo)。全球各主要系统制造商在考虑采用 DVD 播放软件前，会要求该软件至少先期获得微软公司商标认证。微软公司测试所有 DVD 播放软件，看其是否依从 DirectX 的 DiectShow 应用程序接口来完成效用和完整支持 DVD 导航功能，并确认在使用时没有程序上的错误。

▲ MPAA 与 DVD 区码

MPAA 是“美国电影协会”(The Motion Picture Association of America)及它的相关国际组织简称。它为美国电影、家庭录像和电视行业提供建议和宣传服务，负责美国国内事务的称为 MPAA，负责国际事务称为 MPA。美国电影协会通过电影分类分级事务主管部门 CARA 以证书形式判定电影分类和分级。该组织主要由 8 大影业公司组成，他们是：华纳(WarnerBros')、哥伦比亚(Colombia)、20 世纪福克斯(20th Century FOX)、派拉蒙(Paramount)、环球(Universal)、UA (United Artist)、MGM (Metro Dogwyn Mayer)和沃尔特•迪斯尼(Walt Disney)。

美国电影协会将 DVD 影片授权播放划分为 6 个区域，分别为：

第一区(Region 1)：美国、加拿大、东太平洋岛屿；

第二区(Region 2)：日本、西欧、北欧、埃及、南非、中东；

第三区(Region 3)：台湾、香港、南韩、泰国、印尼等东南亚国家；

第四区(Region 4)：澳洲、中南美洲、南太平洋岛屿；

第五区(Region 5)：俄罗斯、蒙古、印度半岛、中亚、东欧、朝鲜、北非、西北亚一带；

第六区(Region 6)：中国大陆地区

MPAA 坚持使用区码机制，主要考虑电影在世界各地上映时间不同，为避免电影未上演，DVD 影碟却先行上市的利益损失，遂以区码控制。为顾及业者权益，MPAA 在区码问题上表现得相当强势，但最新决议却允许北美、日本和西欧地区 DVD 播放机享有不受区码限制的自由。基本上，这是一个歧视性划分，您会发现类似中国和朝鲜半岛等地域被划分为不同的区码范围。当某 DVD 影片不准备推出第 6 区版本时，国内的玩家就需要另外购买一套能够播放非 6 区 DVD 片的设备，因而便有了“买得起 DVD 播放机买不起 DVD 盘”的说法；所以才会有破解版 DVD 影片大量推出。

DVD 播放机和播放器一般提供 3 次到 5 次不等的区码更改机制，然后便锁定在最后一次的区码设置上。不过也只有美国 8 大电影公司出版的 DVD 影片才有这样的限制，也就是说，非 8 大公司出版的 DVD 影片都没有区域限制，一般称为自由区码(Free Region Code)或称全区片。

▲ DVD 字幕

DVD 影碟菜单常包含多种可选字幕。几乎所有 DVD 都有关闭字幕功能，有的支持同时选择两种或多种字幕。

▲ DVD 可选段落

DVD 影碟一般均包含若干段落，分段内容自成章节。在碟片包装彩页上一般印有各个分段章节标题(或段落大意)，以利人们挑选观看。■

JUKEBOX

All Your Music. Wherever You Go

Supports Mac®OS

带上你的音乐跟我走

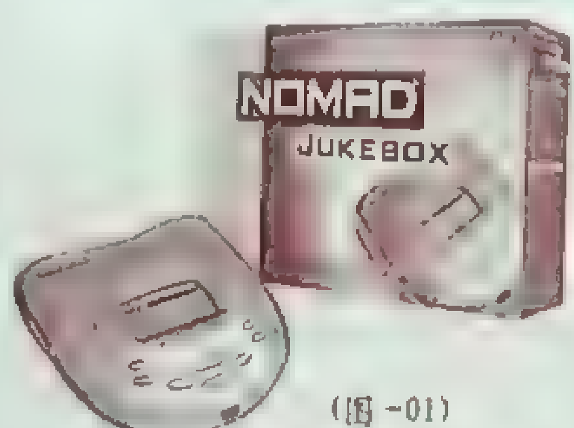
——创新 Nomad Jukebox MP3 随身听

文 /Robert 编辑 /Chance

MP3 音频格式的发明，造就了一类全新的数码硬件产品：MP3 随身听。只能在笨重的 PC 上欣赏 MP3 从此成为历史，你可以随时随地享受音乐的魅力。如今轻巧时尚、造型各异的 MP3 随身听成了型男索女扮酷必不可少的装备。虽然一些厂商推出了基于 MiniDisc 或 CD-R 的同类设备，但由于它们对用户技术要求较高（至少您要懂得刻录光盘和转换音乐格式，甚至还需要有一部刻录机），同时耗电和重量问题也没有得到很好解决，所以至今无法与基于闪存的 MP3 随身听相抗衡。

市面上主流 MP3 随身听多以闪存卡作存储介质，其最大优点就是可靠性高和耗电低。但它致命的问题是价格昂贵。一般中档 MP3 随身听只配有 32MB 闪存，高档也只到 64MB 而已，约可存储 30~60 分钟高品质 MP3。这对于稍长的旅途而言，实在不足以打发寂寞。

如果使用磁带或 CD，只要多带几盒或几张就行了，但 MP3 随身听则必须有 PC 才能更换歌曲，这使得存储量少的问题显得更加突出。升级闪存不是不可以，但价格不是一般人愿意接受的。为解决这个关键的容量问题，多媒体巨头创新公司从存储介质入手，推出了 Nomad Jukebox 这款别具一格的产品（图 -01）。



（图 -01）

Nomad Jukebox 存储介质为一块 6GB 的 2.5 英寸笔记本电脑硬盘，这样的空间足以装入约 150 张 CD 唱片的内容——足够了吧！还嫌少？？没关系，现在 Nomad-Jukebox.NET 网站提供 20GB 和 30GB 两款新 Jukebox 供用户升级（图 -02）。在解决了容量瓶颈后，Jukebox 是否便是最好的 MP3 便携方案呢？请看我们的实用报告。

Upgraded To...

NOMAD JUKEBOX

20 Gigabytes!

（图 -02）

产品规格：

Cirrus Logic Maverick EP7212 解码单元

ARM720T 处理器核心（2.5V 电压，时钟速度可调：18/36/49/74MHz，相当于奔腾 100MHz 级 CPU）

支持 MP3（320Kbps VBR 动态采样）、WMA 及 16bit WAV 格式文件

TI（德州仪器，Texas Instruments）TPA122 OP-AMP 输出单元

100 毫瓦功率耳机输出

信噪比>90dB

失真<0.1%

Crystal CS4341 24bit/96KHz 数模转换单元

富士通 6GB 4200 转 / 分硬盘，以创新专利的特殊文件系统格式化（图 -03）

带背光 132×64 液晶显示屏

8MB DRAM 缓存

支持创新 EAX 环境音效

内置均衡器

前 / 后双路输出端子

录音模块（使用 ADPCM 压缩算法）

IrDA 红外通讯口

电量充满后可连续工作 4 小时（播放 128Kbps MP3 音乐）

附件：

8×1800mA 镍氢充电电池（4 枚一组）

后挂式立体声耳机

AC 电源适配器

便携包

USB 连线

Nomad PlayCenter 软件

真皮便携包（可选）

音箱（可选）

系统需求：

Windows 98/2000/Me

MacOS 8.6 以上

USB 端口


（图 -03）

第一印象

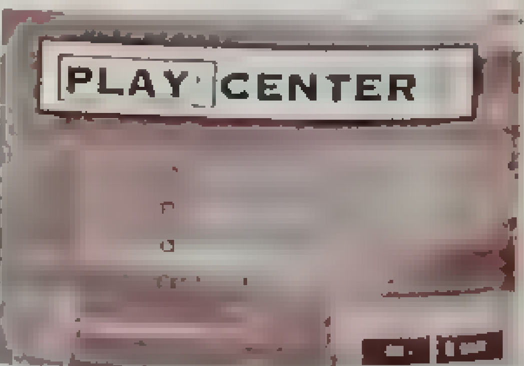
Jukebox 所用的 CS4341 24bit/96KHz 数模转换单元在创新软件限制下只能播放 16bit/48KHz 的 WAV，这让我有点不舒服。配套镍氢充电电池相当不错，在测试中充满电后可以用足标称的 4 小时，虽然其电压仅 1.2V，但 1800mA 的超大容量可以为 Jukebox 提供强劲的电力（图 -04）。镍氢电池的记忆效应基本可以忽略不计，您尽管放心使用。我们用普通碱性干电池驱动 Jukebox，只工作了一小会儿它便停止了运做。

RECHARGEABLE

（图 -04）

安装与设置

镍氢电池首次使用必须充满 12 小时，不过如果你急着想使用这个新玩意，可以先用 AC 电源适配器来供电。和大多数 USB 设备一样，整个安装过程相当简便——无论是 Win 98 还是 2000。安装妥当，Jukebox 会以硬盘驱动器形式显示在[我的电脑]中。安装程序自动安装创新 PlayCenter 软件和另外两个驻留内存的工具（功能是当 Jukebox 插到 PC 上时，可自动运行相应程序将设备驱动起来，并进入管理程序界面）。我们从网上下载了最新版 PlayCenter 2 来做测试，它提供了更多的功能（图 -05）。



（图 -05）

玩家必须使用 PlayCenter 才能对 Jukebox 传输歌曲，这个软件界面设计友好，很象常见的 FTP 工具。它支持文件拖放，所以 MP3 上传或下载都很容易。当 Jukebox 接上电脑后，全部控制功能由 PlayCenter 接管，机身按钮同时失效，如此设计避免了软硬同时操作可能发生的冲突——比如玩家试图删除一首正在播放的 MP3（图 -06）。


（图 -06）

进行文件传输时，我们遇到了两个问题。第一是 PlayCenter 一次只能传输一个文件夹，且不支持深层子目录。就是说如果玩家 MP3 比较多，存放它们时又使用多层文件夹，传到 Jukebox 前必须先花不少时间来整理。

第二个问题更复杂些。我们知道，MP3 文件包含一个被称为 ID3 tag 的区域，这里保存有歌曲类型、歌名、演唱者和录制时间等信息。这些信息可以被 Winamp 等绝大多数支持 ID3 tag 的软件编辑。在播放时，这些信息会显示在屏幕上。

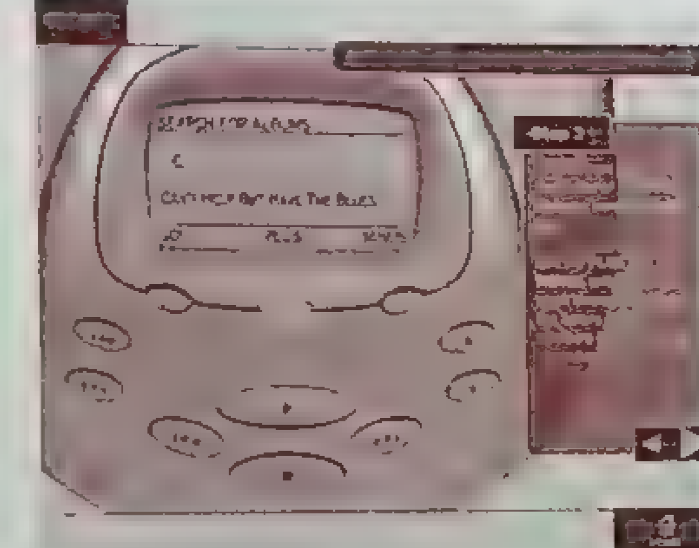
Jukebox 内置的软件并不直接读取 ID3 tag，而是在传输文件时，由 PlayCenter 把这些信息统一读出后存在独立数据库中，供 Jukebox 播放时显示。改动 Jukebox 文件时，PlayCenter 则自动更新数据库。如果某个文件没有 ID3 tag，你可以手动输入编辑。因此虽然 Jukebox 不直接读取 ID3 tag，但实际使用效果是一样的。

问题是批量传输文件时，PlayCenter 不允许用户手动输入 ID3 信息，而是一股脑传进去。结果造成有 ID3 的文件，信息被存储进去；没有的，则只得保存空信息。解决的办法是在传文件前，将所有不含 ID3 tag 的 MP3 都用 Winamp 编辑一下。虽然麻烦，但也只有这样了。

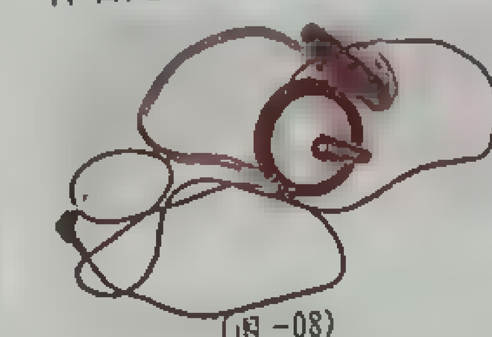
最后一个困扰我们的，就是传输速率。Jukebox 和电脑之间的传输率大约是 20MB/ 分。装满 6GB 硬盘大约需要 5 小时，这实在太长了一点。好在 Jukebox 容量够大，其中的文件不用经常性地传进传出，就是第一次制作时比较烦人。

功能与性能

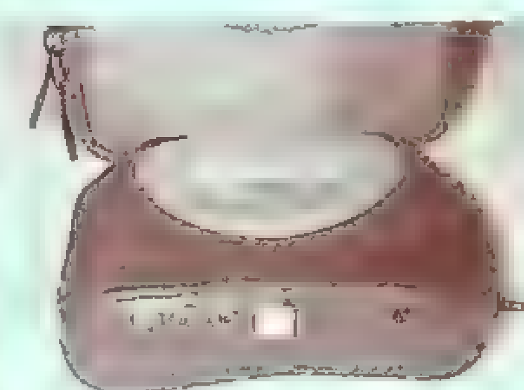
玩家可以根据演唱者和歌曲类型等信息来搜索，也可以顺序浏览（图 -07）。Jukebox 浏览和编制歌曲列表的速度比较慢，按键之后的响应有些延迟。相对使用闪存的 MP3 随身听，速度稍慢可以理解——毕竟硬盘与闪存相比，快的还是后者。


（图 -07）

播放歌曲时，Jukebox 会显示当前文件在列表中的顺序及详细信息。但对长文件名处理不尽人意。虽然数据库中保存的文件名是完整的，但显示时会根据屏幕宽度自动将名称截短——既没有滚动也不折行。Jukebox 的音质在 MP3 随身听中应当算是最好的，几乎没有任何杂音。低音厚实，这该归功于高档的数模转换单元，如果你换用高档专业耳机，相信营造出更强的声场效果并不难（图 -08）。


（图 -08）

Jukebox 支持 EAX 环境音效，这是其它 MP3 随身听没法比拟的。它包含 EAX 回响和数字均衡。我没有开回响，听起来声音要比 SB Live! 声卡发出的更优雅柔和。为了支持环境音效，Jukebox 特别配置前后两个输出端子，可以连接 4 个音箱（图 -09）。条件许可的情况下，它能获得相当好的环绕效果。打开数字均衡器会稍微降低音量，但不会增加噪音。另外，它还支持 MP3 和 WAV 文件播放速度调整。总地说，其音质是目前能买到的便携式音乐播放器中最好的——甚至好于多数笔记本电脑和台式 PC。


（图 -09）

最终结论

优点：Nomad Jukebox 有着你能听到的最好的 MP3 音质，同时支持 4 音箱输出。它允许文件自由上传下载，不象 SONY 或 Diamond 的产品限制那么多。存储量大就不必说了——没有哪个竞争对手可以与之相提并论。最新的固件给 Jukebox 升级后，它还允许你存储一般数据文件。也就是说，你可以把 Jukebox 当作移动硬盘来使用。支持 MP3 之外，它还支持微软的 WMA 和 WAV，使得其适用性比较广泛。总的来说，是一个相当全面的产品，外形讨人喜欢，颇具时尚感（图 -10）。


（图 -10）

缺点：价格贵。标准版 Jukebox 在人民币 3 千元以上，简版则便宜近 4 百元。虽然相对于它的容量和音质而言，这个价格比较合理，但绝对值还是过高。软件使用界面仍然不够简便，初学者可能会碰到些困难。录音只支持 ADPCM WAV 格式，不支持 MP3 压缩让人有些失望。最后是一些软件 BUG，期待创新在新版 PlayCenter 中解决这些问题。■

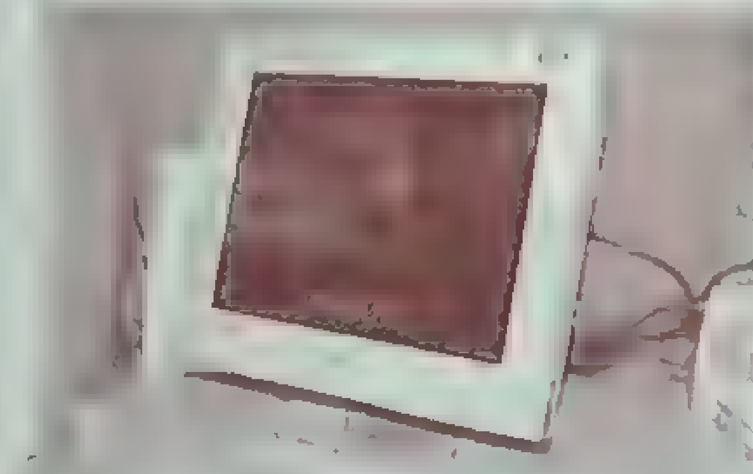
进军家庭的急先锋

——LG 575LE 液晶显示器试用

文/郝慧　编辑/Chance

前段时间，液晶显示器连续降价，各处都可以见到相关的促销报道，各品牌纷纷以强劲势头进军家庭LCD市场，厂商在降价的同时，也纷纷推出不同型号的新品。在全球液晶显示器市场占据重要地位的著名生产厂商LG电子，最近就在中国5大城市举行了大规模LCD新品上市活动。

LG电子是全球液晶显示器市场销量前三甲之一，此次共推出6款新品，其中3款是15英寸家用型，其推动LCD进入家庭的决心可见一斑。本月编辑部收到的LG未来窗575LE是其中即将上市的一款(图-01)。



(图-01)

由于是针对普通家庭用户设计制造，LG未来窗(英文名:Flatron)575LE的造型设计相当简洁明快，没有过多的细节处理。这款38.4cm(15.1英寸)的LCD显示器放在桌面上很是大方得体。

它的7个按钮都分布在显示器前面板，除开关按钮外，其他6个都使用了LG电子独特的轻触式设计，只需把手指放在按钮上，不必用力按压就可以进行操作(图-02)。这种轻触式按钮在LG未来窗CRT纯平显示器中也可以看到，使用起来非常方便。



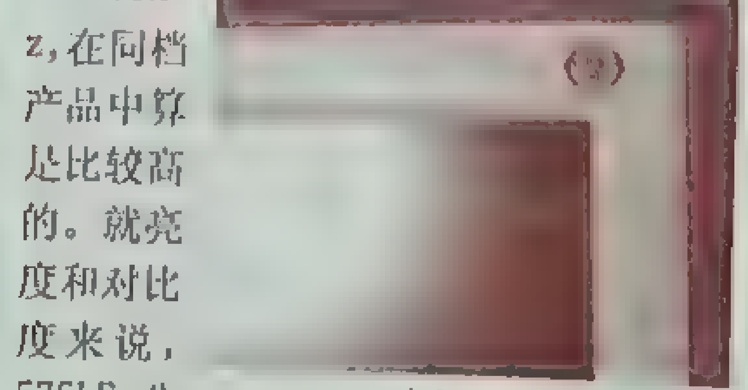
(图-02)



(图-03)

575LE专注于显示功能，没有提供额外的多媒体支持，所以既看不到什么附加的喇叭，也没有高档的DVI接口又或USB HUB等附加物品。两根简单的电缆连线就可以完成接驳——但这里要特别提一句：575LE提供的电源线由于公母接口和一般家庭的电源插座不匹配，所以您务必要自己另购一根线。两根连线穿接到显示器面板后部，并且可以放在底座的收线槽内，使桌面更加整齐(图-03)。

575LE提供了较大的屏幕调整幅度，可以在-5°~+25°倾斜范围内进行调节。显示器内部功能是用户最关心的焦点。作为家用新品，575LE"内功"颇为了得。它的点距为0.3mm(液晶显示器的点距指标并不重要)。其最优分辨率为1024×768@85Hz，在同档产品中算是比较高的。就亮度和对比度来说，575LE分别为200[illegible]和200:1，基本符合其市场定位的要求，但也并不算突出。575LE支持[illegible]色数目[illegible]达16M真彩，所以图象表现有[illegible]保证。而健康环保方面，575LE通过了最为严格的TCO'99认证，用户可以放心使用(图-04)。



(图-04)

视角范围一直是液晶显示器相对逊于CRT的一个指标。575LE在这方面也作了不少努力。它的左右视角达到了60°(即水平视角120°)，从前面的图-01您就可以看出，在那样的角度，屏幕内容仍然清晰可见。上下视角方面，这款显示器分别为60°和75°，这对于家庭用户来说绝对够用了。

575LE响应时间为60毫秒，其中上升响应15毫秒，下降响应45毫秒，这是我对它不太满意的一点：浏览某些过长网页时，玩家拖住右侧滚动条快速翻卷屏幕，会看到一片糊掉的字幕。

OSD控制方面，575LE继承LG显示器一贯风格，采用透明菜单设计，配合轻触式按钮，可以方便地调节显示器各种属性。它的自动调整功能非常好用。笔者因为频繁更换显卡，所以经常出现屏幕显示区域歪到一边的情况，每次只要按下面板上的[AUTO/SET]，几秒之后就通通自动搞定了。575LE的OSD菜单支持5种语言，可惜不包括简体中文，对国内用户而言未免无的放矢。

最后有一点必须和玩家谈清楚。对于游戏而言，如果你偏爱角色扮演、策略或益智等比较静态的类型，LCD是不错的选择。它一方面可以提供足够的画面表现，一方面即使长时间使用也不伤眼睛。但如果你是狂热的3D游戏体验者，喜欢快节奏的动作GAME，又或钟情于QUAKE这类FPS作品，那么别说是575LE，就是万元以上的LCD也不是值得你购买的对象。相对CRT显示器，液晶过慢的响应时间会严重消磨这些游戏的乐趣。■

新瘦身主义

——SONY DDU1621 短身 DVD 光驱试用

文/多仕　编辑/Chance

SONY的电脑配件在中国南方很多城市售卖之火暴，其程度令人吃惊。记得去年赴深广公务，当地电脑卖场以SONY光驱外包装垒起一道展示墙，那景象着实把我吓了一跳。过去的SONY常给人以高质高价的印象，不过随着近几年IT产品降价大势，它也变得越来越平易近人。近日编辑部拿到的DDDU1621 DVD驱动器就是这样一款"好吃不贵"的爱物(图-01)。



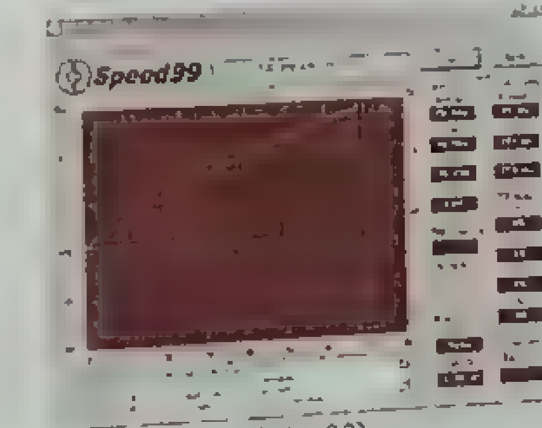
(图-01)

作为一款标称16倍速的DVD驱动器，SONY DDU1621读取DVD光盘可以达到21,632KB/s的传输速率，如果是CD盘片则是6,000KB/s(相当于40倍速)。它采用安装简便的ATAPI/EIDE接口，支持Ultra DMA传输模式(传输率峰值达33MB/s，内置512KB的缓存。

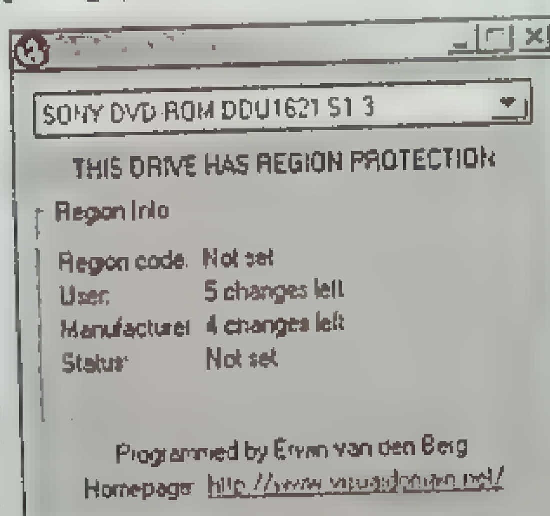
和我们以前介绍的12倍速驱动器相比，DDU1621这次在一些技术细节上有所改良。它应用了SONY先进转轴(SAS)技术，确保光盘运转和激光束移动同步，避免光驱高速转动对对盘片可能造成的损坏。它加强了光驱固件设计，确保读取质量较差的VCD和DVD光盘时，仍能保持较好的可读性。

DDU1621支持的盘片格式包括CD、CD-R、CD-RW和DVD(单面单层、单面双层和双面双层)等。包装内的物品很简单，除驱动器本体外，还有一本多国语言说明书、一根音频线和一条IDE数据线。驱动器背面包含有数字音频接口(双针，可接S/PDIF输出的声卡)，使有条件的玩家能欣赏到更纯净的音频信号。

SONY这款光驱最特别的是其采用了短身设计(图-02)，长度只有17.6cm(一般多为19.5到20.5cm)。别小看这截去的2、3cm，说它因此能节省多少机箱空间实在有些夸张，但靠着这少去的一小段长度，却能避开一部分主板不良设计的麻烦。笔者以前用的一款BX主板，在其右下角的位置鬼使神差的立着一颗颇厚的IC芯片，当我装上6倍速先锋103S DVD时，它那20.6cm的机身正好被那颗IC挡住而无法安装。无奈只好把DVD从原先最高的5英寸槽位换下来一格。如果使用短身设计的DDU1621，这个问题便不复存在了。



(图-02)



(图-03)

用一张近650MB的CD数据盘配合《CD Speed 99》对DDU1621测试，结果比较令人满意(图-03)。它以16倍速开始读取，以近39倍速结束，考虑到盘片不满标准的74分钟，这个表现算很不错了。SONY光驱的抓音轨能力一向不错，这款驱动器也继承了这个优点——大致可以到10倍速。DDU1621采用CAV(恒定角速度)读盘方式，打开DMA通道后，8倍速时CPU占用率可以控制在5%以下，而且发热量也不大。

以D5(4.7GB以下容量)的DVD光盘测试，DDU1621起始速度近6倍速，最快可接近14倍速(盘片约4.2GB，未满)。放入光盘后，寻道在84ms，整盘寻道157ms，成绩不错。

作为今年新款DVD光驱，DDU1621符合国际规范，已预先锁区码(图-04)。它给予用户5次更改机会，然后便锁定在最末一次设置上。关于对区码的说明，您可以参看本期DVD播放器的有关文章。现在网上已经有了DDU1621的区码破解版固件，里面包含bide00.bin、bide01.bin、command.com、f1621.bat、flash.exe、readme.txt共6个文件。Bin是固件的二进制编码文件、readme.txt是使用说明。升级固件注意两点，一是务必在实模式DOS下进行，二是驱动器挂接的IDE接口和主从盘不同，升级用的命令行也不同。

SONY DVD-ROM DDU1621 S1.3
THIS DRIVE HAS REGION PROTECTION
Region Info
Region code　Not set
User　5 changes left
Manufacturer　4 changes left
Status　Not set
Programmed by Erwin van den Berg
Homepage http://www.[illegible]

(图-04)

挂在IDE 1接口，设为主盘：

```
flash 1 w /a0 /b bide00.bin
flash 1 w /a1 /b bide01.bin
```

挂在IDE 1接口，设为从盘：

```
flash 2 w /a0 /b bide00.bin
flash 2 w /a1 /b bide01.bin
```

挂在IDE 2接口，设为主盘：

```
flash 3 w /a0 /b bide00.bin
flash 3 w /a1 /b bide01.bin
```

挂在IDE 2接口，设为从盘：

```
flash 4 w /a0 /b bide00.bin
flash 4 w /a1 /b bide01.bin
```
■

一个人的“圆”舞曲

——《东方光驱魔术师》试用

文/Titanium　编辑/Chance

圆圆的光盘装载着无数玩家心爱的游戏，轻轻放入光驱，伴随着欢愉的嗡鸣声，CD便翩翩起舞。

游戏精彩，描述浪漫，可你是否知道，这都以光驱老化作代价。13类电脑配件，保修期长则3年，短有1年，而光驱仅3个月——它实在太易耗损。解决之道，除精心保养，便是使用“虚拟光驱”代劳。《东方光驱魔术师》便是其中佼佼者（以下简称DFCD）。

拿到实达铭泰DFCD是1个多月前。当时本刊刚做过虚拟光驱专题，和DFCD擦身而过。这也给了我细细把玩的时间，渐渐发现在冗长难听的名字背后，代表的却是款相当优秀的软件（图-01）。

（图-01）

喜人的高速制作

笔者使用DFCD前，一直偏爱《虚拟光碟v6.0》（Virtual Drive，简称VD）。东石成名软件，功能强大，简单易用。但近1年，我却越发怕用它。原因无他，现在游戏用到的光盘数越来越多，而VD制作一张600MB镜像需20多分钟（最快/未压缩）。如果玩《博德之门》（5CD），仅制作镜像就花费近2小时，实在不堪忍受。而换成DFCD，一张盘仅5分钟左右便做完，令人大快。

实用的压缩功能

600MB一张光盘镜像，任谁的海量硬盘也放不下太多，真想玩“光碟柜”，恐怕非磁盘阵列不可。DFCD因此支持创建虚拟光盘时对文件压缩（图-02）。

（图-02）

DFCD支持“快速压缩”和“全面压缩”。前者压缩比较好（最高可达60%），制作速度也不错；后者压缩比更高（最高80%），但制作速度就慢的邪门。给读者老爷提个醒，游戏光盘最好别压，因为厂商多预先优化过，用户再搞一次徒费时间，且效果近乎为0。笔者以《古墓丽影：历代志》做试验，[illegible]到20MB，[illegible]

忙而不乱的注释

NFS是《极品飞车》镜像，TR是《古墓丽影》，可这D2是什么？是《暗黑破坏神2》，是《地下城守护者2》，还是《三角洲特种部队2》？呵，要抓狂了！这可不是笑话，笔者以前光盘镜像一多，真出过类似的状况。针对这个问题，DFCD提供一样贴心功能：允许制做时为虚拟光盘添加注释（最多1千字）。有了提示信息，以后就真“难得糊涂”了（图-03）！

（图-03）

影音转换的专家

DFCD制做光盘镜像时，支持将CD音轨直接转MP3和VCD压成虚拟光盘功能。现在你不用罗哩罗嗦先抓音轨制WAV，再把WAV转MP3，最后DEL冗余文件。有了DFCD，一步到位（图-04）。

（图-04）

光盘定制的魅力

珍贵资料临时用不到，删掉太可惜，放在一个目录里碎文件多了又很乱，怎么办？DFCD允许你“建立”自己的光盘，就象有台“虚拟刻录机”。把这些零碎东西整理制做成一个独立虚拟光盘文件，使用轻松，管理方便（图-05）。

（图-05）

兼容格式很丰富

你硬盘上已有了很多其他虚拟光驱做的镜像，还有刻录软件生成的ISO，难道要重新用DFCD制做？怎么可能嘛，这么没效率可不是DFCD的风格。[illegible]导入功能，它可以自动将VCD、CCD、BIN和ISO转换成DFCD特有的[illegible]文件，[illegible]。

不可小觑的细节

DFCD可以指定光驱盘符先后顺序（图-06），别小看这个设定，有些游戏可对此有明确要求。物理光驱和虚拟光驱盘符先后不同，甚至决定着能否正常玩游戏。比如大家喜欢用的Daemon Tools就有个毛病：什么都好，就是喜欢把自己的盘符放在物理光驱前，有时便因此坏了大事。

（图-06）

其他方面，DFCD支持制做无限多镜像文件，最多允许生成23个虚拟驱动器，应该很够用了。

热切期待的改进

首先是制做加密盘。很多游戏光盘喜欢“搞搞小意思”，弄个什么超容量、多点刻录和SafeDisc之类的花样。DFCD这方面支持还不好，笔者试过成功的仅超容量一项。这意味着类似华彩的《三角洲特种部队3》可以成功制做，而育碧的《魔法门英雄无敌》、EA游戏和第三波的《冰风谷》等就不行喽，希望下版能增强。

缺乏热键其实不是DFCD的毛病，几乎是虚拟光驱通病。现在很多游戏玩到中途会提示换盘。物理光盘好操作，但虚拟光驱需要切换到桌面，点击换盘。但个别3D游戏却禁止切换。一旦出来，想换完盘再切换回去就没可能啦。此时如果支持热键换盘该多好。

说明书不完善。制做镜像时有个［完全映像方式］（图-07），手册的解释太过简单。是类似刻录机RAW模式，还是对付加密的绝技？不清楚。选与不选有何影响？不明白。何时该用？不知道……哎！

（图-07）

游戏抛弃光驱的陪伴独自起舞，这一切只因为有了DFCD。■

随时随地的游戏

——诺基亚手机电玩网上行

文/Pocketman　编辑/Chance

还记得诺基亚手机广告里那句“我们的手机带有游戏功能”的口号吗？有了这样的手机，再遇到等人之类的事情就不愁找不到消磨时间的东西了。手机游戏通常简单有趣。现在诺基亚将手机中的7个游戏移植到了互联网，你可以在他们的网站上找到相关栏目。

首先登录http://www.nokia.com来访问诺基亚国际网站。在页面下方会找到[Games]的链接，点击即进入“诺基亚在线游戏”栏目了。左上的导航栏分别有[Games Main Page]、[Games Extra]、[Play Games]、[Q&A]、[Club Nokia]和[Nokia9210 Games]。对多数而言，只有前面3个项目有用。

[Games Main Page]就是玩家现在所在页面，不多讲了；[Games Extra]是游戏的附加信息，它通过Flash动画讲解每个游戏的故事梗概，很有意思。但注意，观看这些动画要求浏览器装有Flash插件。

（图-01）

[Play Games]是我们今天要说的主要内容。该栏目提供7款手机小游戏，点击页面后就能看到。当然你也可以通过直接输入网址找到这里：网址是http://www.nokia.com/games/play.html（图-01）。

7个游戏分别是：Space Impact（太空冲击）、Snake2（贪食蛇2）、Racket（球拍）、Bantumi、Pairs2（对对牌2）、Opposite（黑白棋）和Rotation（翻转数字）。需要注意的是，这些在线游戏都使用Java编写，所以请把浏览器中的Java项目打开。另外，这些游戏需要用鼠标点击游戏画面才能进行初始化并开始，傻傻的等，可不会有任何效果哦。

游戏旁边写着该游戏可以在哪些诺基亚手机中找到，比如第一个Space Impact就能够在诺基亚3310、3320、3330、3360、3390和6310中找到（其中有些型号的手机并未在国内销售）

Space Impact

这是一个横版射击游戏，控制非常简单，使用光标方向键控制飞行器在屏幕上的位置，【A】用于射击，【Z】用于发射导弹（有数量限制哟）（图-02）。只要不被敌机撞到就可以一直游戏。很轻松的小Game。



（图-02）

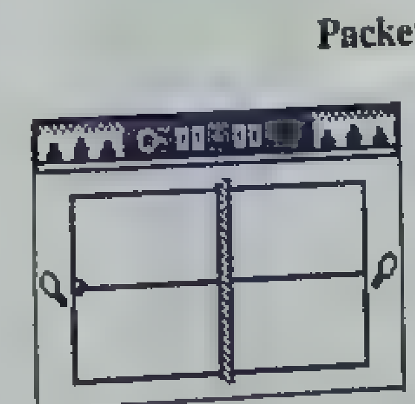
Snake2

著名的贪食蛇升级版，很多人都在Nokia 8210上玩过这个游戏的前一代，这次2代不仅在蛇外观上面有了一点改变，而且关卡设置也有一定变化，使难度比原来高了不少。同手机一样，游戏一开始需要设定难度，数值越大难度越高。游戏方法同手机中没什么两样，就是控制键换成了光标十字键。只要控制蛇头不断去吃屏幕上的豆子，且不要碰到墙壁或自己的身体就可以。当然喽，每吃一个豆子，蛇身就会增加一定长度，难度也就相应增加一点。（图-03）

（图-03）

Packet

这个游戏很像原来任天堂8位机的《网球》，控制简单，但非常有趣味性。使用十字键控制左边球拍的位置，空格键挥拍。（图-04）


（图-04）

Bantumi

这游戏不常见，源自非洲一个叫做Mancala的游戏。规则有些乱：双方对抗，上下两排带有数字的被称为“宝石”，上面显示的数量为豆子个数（图-05）。左右两个为“宝壶”，用于显示分数。下方宝石和右边的宝壶是玩家所有，只要最后自己宝壶中的数值大于对方就算获胜。

由于游戏只能横向移动，所以光标左右键用于控制指向的宝石，按光标键【↓】捡起一个豆子，然后系统会按照逆时针循环一圈。只要你的豆子顺利放入宝壶中，就赢得一分。一直到所有豆子都被捡起为止。这个时谁的分数高谁就赢得比赛。



（图-05）

Pairs2

相对上面的游戏，对对牌显得活泼多了。规则很简单，只要在旁边炸弹的导火线烧完前（好恐怖）将所有牌相同的另一张都找到就可以了。每过一关，翻牌的数量就会增加，这就要看玩家记忆力了。游戏控制方法是十字键选牌，键盘【A】用于翻牌。（图-06）

（图-06）

Opposite

Opposite的字面意思是“正反”，实际就是黑白两种颜色的棋子。相信不用介绍太多，大家都知道怎么玩：两个同色棋子中间的异色棋子会被变成同色。游戏允许横向，斜线添加棋子。玩家使用十字键控制位置，数字键【5】用于放置棋子。（图-07）

（图-07）

Rotation

翻转数字也是很有乐趣的游戏（图-08）。一开始共有9个数字和一个框，这个框能够圈住4个数字，然后对圈住数字进行左右翻转，直到它们按顺序排列为止。难度并不很大，只要找到窍门就可以很容易过关。十字键控制框的位置，数字键【1】让框内数字逆时针交换一次，数字键【3】则是顺时针交换。

（图-08）

好啦，诺基亚网站7个游戏介绍完了。各位在网上闲来无事时可以到站上轻松一下，换换脑筋，亲自体验其中的乐趣。■

黑客攻击错杂谈

文 / 李耀军　编辑 / Chance

互联网普及之快出乎所有人意料，网络世界的广阔无边和丰富多彩令人留恋忘返。网络世界除具备自身的特点外，很多情况都与现实有着惊人的相似，简直就是另一个世界的电子版。

笔者曾遇到过这样的事：一少年在网上聊天，因为"感情"问题和另一少年发生纠纷。一气之下，他找到对方IP地址，利用非常简单的黑客工具把对方电脑给黑了，不仅把对方的重要资料窃取出来，还把对手信用卡号和信件发布在网上。如此偏激手段，和街头斗殴泄愤何其相似。

另一方面，黑客工具正变得越来越易用，随便下载一个就可以对互联网远端实施攻击，黑客逐渐变得不再神秘和高不可攀。电脑用户每一次网聊、玩游戏和收发信件都有可能遭到攻击。说句不夸张的话：黑客就在你身边。

今天，我们首先来简单介绍黑客是怎么攻击电脑的。

[第一步：隐藏自己的位置]

在攻击别人之前，首先要保护自己。凡具备一定水平的黑客都会利用别人的电脑隐藏自己真实的IP地址。老练的黑客能够利用800电话的私人转接服务联接ISP，然后再盗用他人账号上网，这种在电话网络上的"三级跳"式接入互联网服务，特别难于跟踪。

[第二步：网络探测和资料收集]

在寻找系统漏洞并攻击之前，黑客会尽可能搜集足够的信息以搞清楚你电脑的特征。利用上述操作得到的信息，黑客很容易找到系统漏洞。在完成这些工作时，黑客有时会犯个小错误：用自己的IP访问主机器某些端口，以便弄清操作系统版本或其他一些细节。所以，当发现电脑遭到攻击后，你很有可能从FTP和HTTP的记录中找到一些奇怪的信息请求。如果机器装有包含个人互联网防火墙的杀毒软件，你会轻易发现黑客的"黑手"——他的IP地址。

[第三步：找出网络漏洞并利用]

现在，黑客找到了你系统中可能存在的漏洞。下一步就该开始动手入侵了。耐心的黑客不会在工作时间进行尝试。他们一般选择晚上9点到凌晨6点这段时间。一方面避免被人发觉，另外又可以有充足时间安装后门和Sniffer监视扫描程序。周末更是他们活动频繁的时间。一旦成功侵入，黑客就成了你电脑的新主人。

[第四步：获得控制权]

黑客利用漏洞进入系统后先会做两件事：清除记录和留下后门。

首先他会安装一些后门程序，以便以后可以不被察觉地再次进入系统。大多数后门程序是预先编译好的，只要想办法修改时间和权限就可以使用，甚至生成的新文件大小都和被覆盖的原文件一样。黑客一般使用RCP传递这些文件，以便不留下FTP记录。

一旦确认自己安全了，黑客就开始第五步。

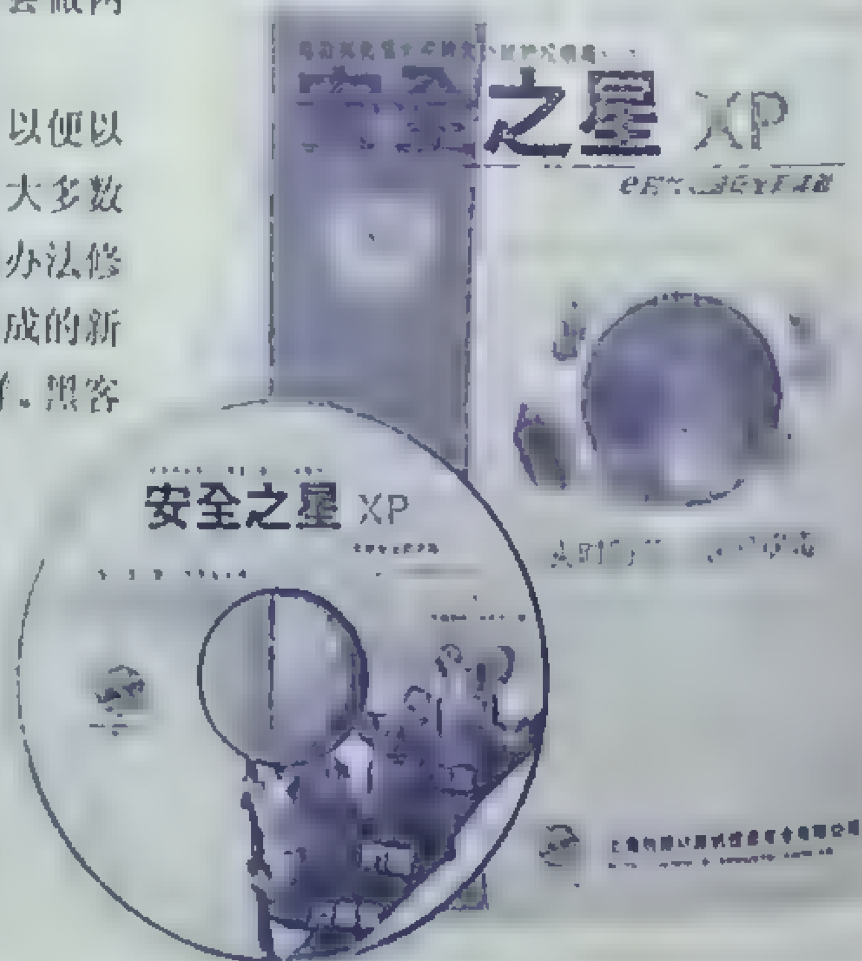
[第五步：窃取资源和特权]

黑客找到攻击目标后，就会开始下载文件。如果他的目的是从某机构内部FTP或WWW服务器寻找敏感信息，他可以利用已经被侵入的某台外部主机轻易得到这些资料。

窃取账号、信用卡号和密码是黑客的另一个常见目的。

造成网络瘫痪是黑客攻击的常见结果。这一点极少针对个人电脑。如果黑客已经进入公司内部网，他可以利用许多路由器的弱点重新启动系统、甚至关闭路由器。如果他们能够找到最关键的几个路由器漏洞，则可以使公司的网络彻底瘫痪一段时间。

黑客的网络攻击大体是以上几个步骤，如果发动对网站或公司的网络攻击会更复杂。怎样有效防范黑客不怀好意的攻击呢？有时候会得到一个令你啼笑皆非的建议：不要得罪人。但更实际一些，选择一款针对个人网络安全的杀毒防黑软件是最好的。■



游戏控制器系列谈（二）

我编、我编、我编编编——可编程按键的魅力

文 / 剑鸣　编辑 / Chance

游戏外设作为标准配件，早在20年前其规范就由几家主要硬件厂商确立了。但进入Windows时代后，这个图形界面的操作系统却不允许游戏软件对硬件直接操作，在游戏外设方面就有了DirectX这条"隔离带"。微软从不放弃设立标准的机会，这次也不例外。它针对游戏外设增加了许多新标准，有些已得到广泛应用，如力反馈。

在这里，我们关心的是：由于"隔离带"的存在，在它的另一侧，我们可以把一个设备"伪装"成另一种设备来使用，只需要告诉Windows，"我是某某外设"就OK了。把一个游戏外设通过上面的方法变化成另一种外设，就称为"可编程"。

在游戏外设中应用可编程技术最多的是游戏手柄，而且基本上都是"变身"成键盘。下面介绍几个概念：

[键盘映射]：就是用户可以将键盘的任意一个或多个按键与手柄按键建立对应关系，按手柄的按键就等同于按对应的键盘键。



[编辑按键]：建立键盘映射的过程。

[组合键]：一个手柄按键对应由多个键盘键组成的按键序列，按下手柄键将模拟该键盘序列产生的效果。

[16位组合键]：这可不是指16位软件，而是指键盘序列最多可以由16组键盘键组成，每组又可以包含多个键，一般是1~2个（两个意味着同时按下）。

[延时调整]：当模拟一串键盘序列时，各组键按下－弹起之间要有个时间间隔，这就是延时。有的手柄（如微软、SAITEK和"大手"等品牌）可以让用户针对不同的机器和游戏调整这个时间长度，以达到更精确的模拟。

[录制／宏记录]：通过实时记录键盘动作建立键盘映射，这样的映射包含每一个按键按下和弹起的精确时间要素。

手柄按键可编程的好处在于：1、因为绝大多数游戏都可以用键盘操作，通过编程可以将手柄应用于本来不支持手柄的游戏；2、键盘映射是由用户设定，因此可以重新安排手柄按键功能，摆脱游戏原始设定对人的束缚，特别是原始设定的按键排布使你不顺手时；3、组合键的功能帮你通过手柄一键发"必杀技"。

对玩家来说，选择一款称心的可编程手柄并不是件容易事，因为产品功能不象外观和手感那样能够直接感觉。你可以关注以下指标（后面括号中给出几个产品的差别，仅做参考）：

1. 能映射的键盘键多多益善，且必须支持区分大小键盘（许多游戏控制键设在小键盘上），能分辨左右【Shift】、【Alt】和【Ctrl】；

2. 组合键位数最少6位（否则只能编制4位大招，对很多游戏而言不够用，微软Sidewinder和国产大手BH-300A支持32位，Genise G07和大手小旋风支持8位）；

3. 最好能模拟同时按3个键的动作，因为复杂的大招会用到这个功能。（微软Sidewinder和大手BH-300A支持3键，Genise G07支持1键，大手小旋风支持2键）；

4. 不同游戏对发出大招要求的按键延时不同，特别当电脑过慢或过快时可能发生设定上的问题。

5. 录制／宏记录功能可有可无，但有胜于无（微软、大手BH-300A有，Genise G07和小旋风无）；

6. 某些情况下手柄8键不够使，这时一个类似【Shift】的功能可将按钮数量扩大（微软Sidewinder可扩展至28个键，大手BH-300A可扩至22键，Genise G07和大手小旋风无法扩展）。■

游戏是怎样炼成的

——游戏制作大师全攻略（三）

文／狸猫　编辑／Chance

（接上期）

Lesson Three：分镜角色编辑器

“灯光？录音？都好了?! OK，《伟大的勇者之旅》，第XX场第XX镜头开拍！”

“……停，停！喂，扮岩石的那个角色，你怎么又动了!!不是说了好几遍吗：岩石是不动的……！”

哈哈哈，每次一想到游戏大师里那个[分镜角色编辑器]的名字我就想笑。一想到石头、树木之类的物件也被称为“分镜角色”，总是无法不联想起童话剧中身上绑着场景图版的没有对白的可怜角色。

既然编辑器最终生成的文件后缀是SPR（Sprite的缩写），那么按照一般制作者的习惯，将其命名为[精灵编辑器]可能更合适吧，至少不用念拗口的“分镜角色”这种字眼。（题外话：隐约记得将游戏中会跑动的物件称作“精灵”是从鼎鼎大名的《吃豆》开始——就是那些长着缺口的“圆片”。当年的游戏多半是简单的画出背景，上面放几个会动的图块，然后判定碰撞，裁决胜负。如今的游戏早已今非昔比，但这样的物件命名却保留了下来。）

游戏大师定义的精灵内容其实很杂，包括主角、敌人和NPC。而布景、道具甚至按钮图标都是在[精灵编辑器]里设计。把这么多截然不同的东西扔到一个编辑器里并存放为一种文件格式，程序设计者也算花了许多工夫。下面解释一下[精灵编辑器]里一些特殊参数的含义。

[图标和名称]

图标和名称会在开发场景的界面上出现，为选取合适的图形提供方便。用什么名称全看个人爱好，比如“路人甲”，“怪物乙”就可以。反正游戏正式运行时，这些名称玩家都看不到。而图标设定则是在下面的分帧图片上选一帧缩小而成的，这个操作是在分帧画面的右键菜单上选取[制作图标]来实现的。

[动作]

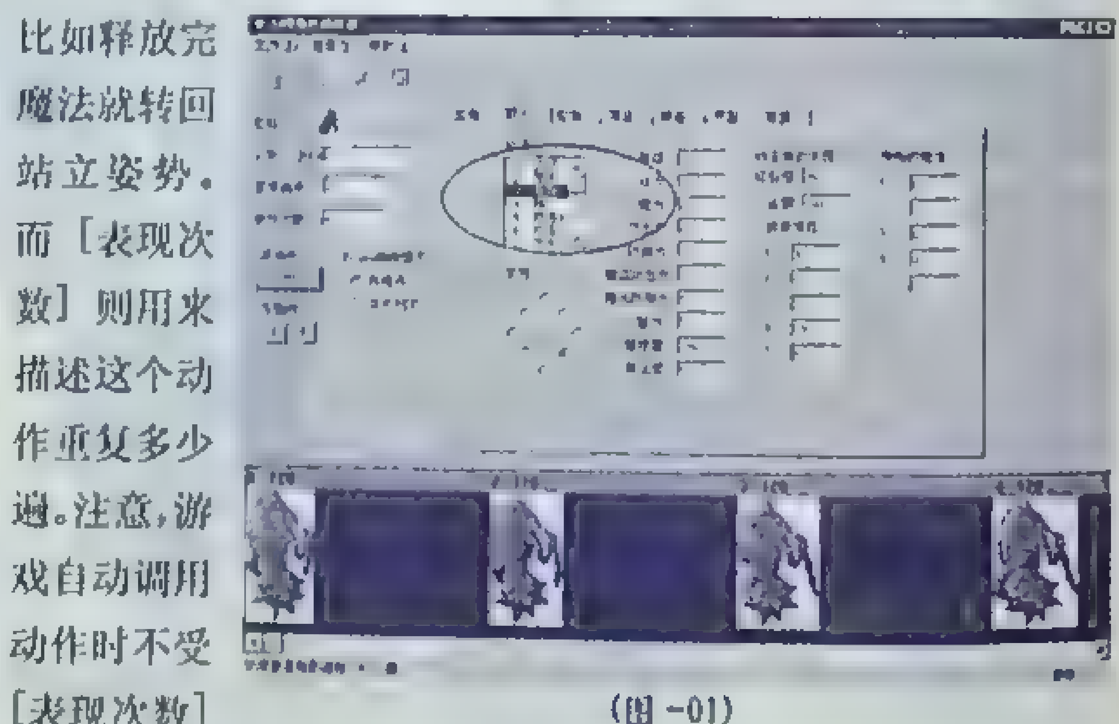
定义一个主角、配角或敌人，都必须定义角色面对全部8个方向的各种动作。在[精灵编辑器]里，每种角色都设置了编号1到20的动作。把定义了动作的角色放进游戏里，然后对其发出行走或攻击的的命令，游戏引擎就会自动提取对应编号的一系列帧画面，然后显示到场景上，看起来就是角色执行了各种动作。

除了游戏自动提取动作外，剩下的动作也可以自己定义。比如剧情中需要拥抱、晕倒等等，然后在游戏中用脚本调用即可。

[复原编号／表现次数]

这两项参数只对应于主角、敌人、怪物和NPC。[动作]项中每一个参数，对于其他种类的[精灵]其实没什么用处，但编辑框放置的位置让人容易产生误会。

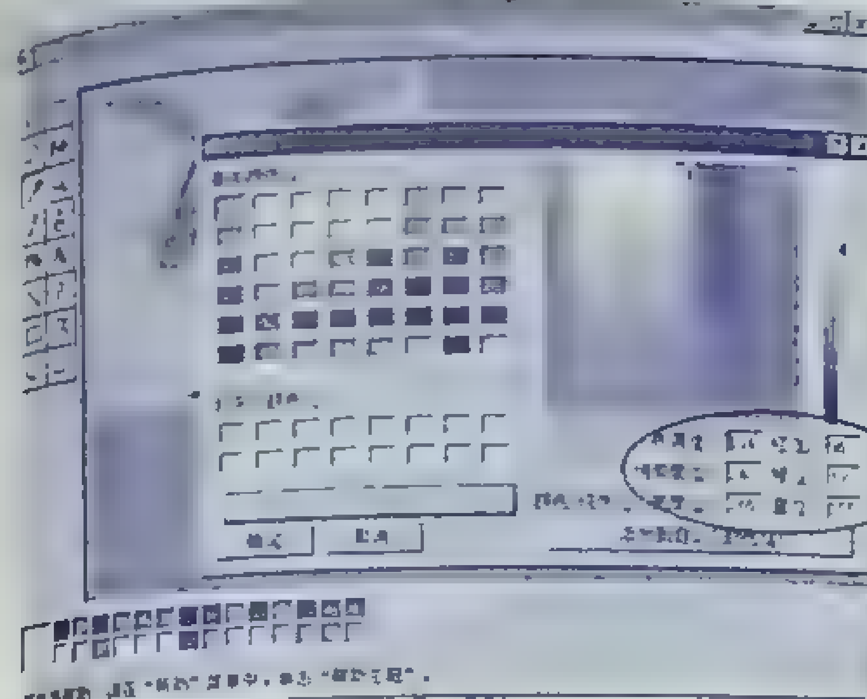
[复原编号]指这种动作全部做完之后回复到该编号动作。比如释放完魔法就转回站立姿势。而[表现次数]则用来描述这个动作重复多少遍。注意，游戏自动调用动作时不受[表现次数]影响，比如动作编号2的“站立”和编号3的“行走”（图-01）。


（图-01）

[透明色]

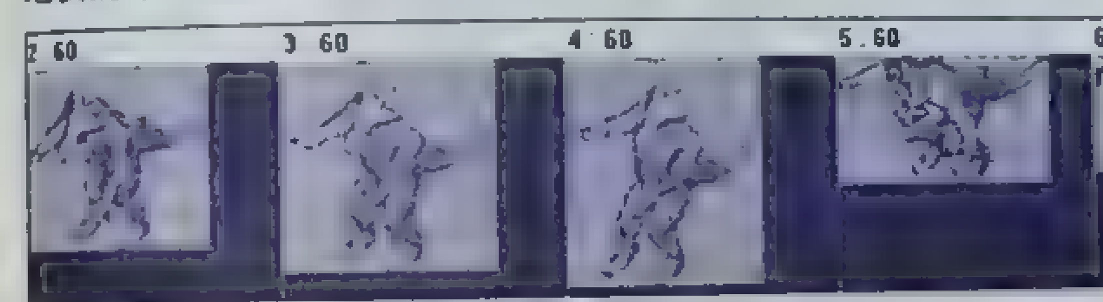
每个图片都是一张方形填满颜色值的实心块，为了让游戏引擎知道图上哪些是要画出来的动作，哪些只是不显示出来的背景色，就必须定义一下不画上去的颜色——透明色。

透明色的3个分色调是红、绿、蓝。3项数据的范围都是0-255。如果你的图片颜色很纯就直接猜一下，填出来就好。如果颜色很怪，就要用额外的工具获得这个颜色参数。先将图在Windows的画图工具里打开；然后用“吸管”将背景颜色取成绘制色；选择菜单中[颜色]→[编辑颜色]→[规定自定义颜色]；这时候不要点选任何颜色，对话框里的颜色值自动会设置为你刚才选取的透明色；现在直接记下红、绿、蓝数值就行了（图-02）。


（图-02）

[标准点／攻击判定]

标准点用来定位。当“精灵”摆放到地图上时，图块和那块地板的中心重合位置就是标准点（图-03）。而[攻击判定]如果打开，则定义了当动作进行到某一帧时是否进行攻击。在设定魔法攻击和普通攻击动作时都要设置这一项，而且8个方向要分别设置！不要不小心做出只能朝一个方向攻击的呆头怪物，呵呵。至于标示攻击判定设置的交叉线，我感觉好像没什么特殊含义，点哪里都可以。



（图-03）

[范围线]

范围线下面有两个按钮：[0]可以在所有动作的精灵周围加一圈你指定颜色的边框线；而[X]可以把这个边框线去掉。这个功能的作用是强调某些“精灵”——比如被定身法定住的NPC或特别显眼的魔法物品等。

[Frame/延迟时间]

这就是所谓的“帧”，指用来连续显示成一组动画的每一副单独图。一般人物行走用4帧就可以表达清楚（两脚并拢，左脚在前，两脚并拢，右脚在前）。动作比较流畅真实的游戏——比如《暗黑破坏神》——有些动作会高达10几帧。

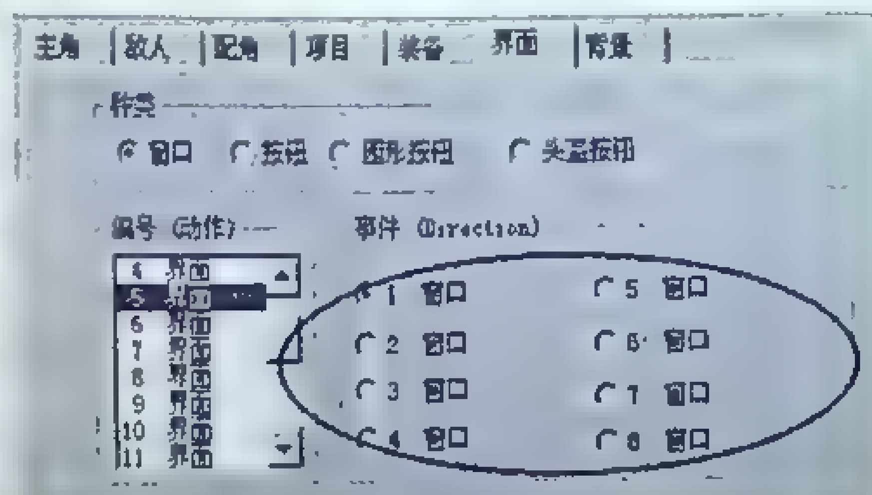
延迟时间定义每帧显示多久，单位毫秒。如果一个动作有8帧，每帧延迟时间50毫秒，那么0.4秒就做完一个动作。要控制角色攻击速度和走动快慢，就得好好设置延迟时间。

[主角种类]

这个古怪选项实质的意义是确定主角职业，设成“1”对应“战士（检察官）”——天晓得怪物横行的魔幻世界竟然还有检察官，设成“2”则是魔法师（贤人）。在游戏里这两种职业的差别表现在升级参数、升级点侧重和佩戴特定装备上。

[界面选项板编号／事件]

要记住每个界面精灵文件定义的不只是一个界面，而是多个界面的图形和参数。其中每个“编号（动作）”都定义了不同的界面。[事件]选项有些特殊，它跟游戏场景的特殊事件完全无关，只是当界面种类是“按钮”的时候，可以定义这个按钮在通常情况、鼠标置于其上、鼠标按下或根本不可用时，按钮应呈现的图形。

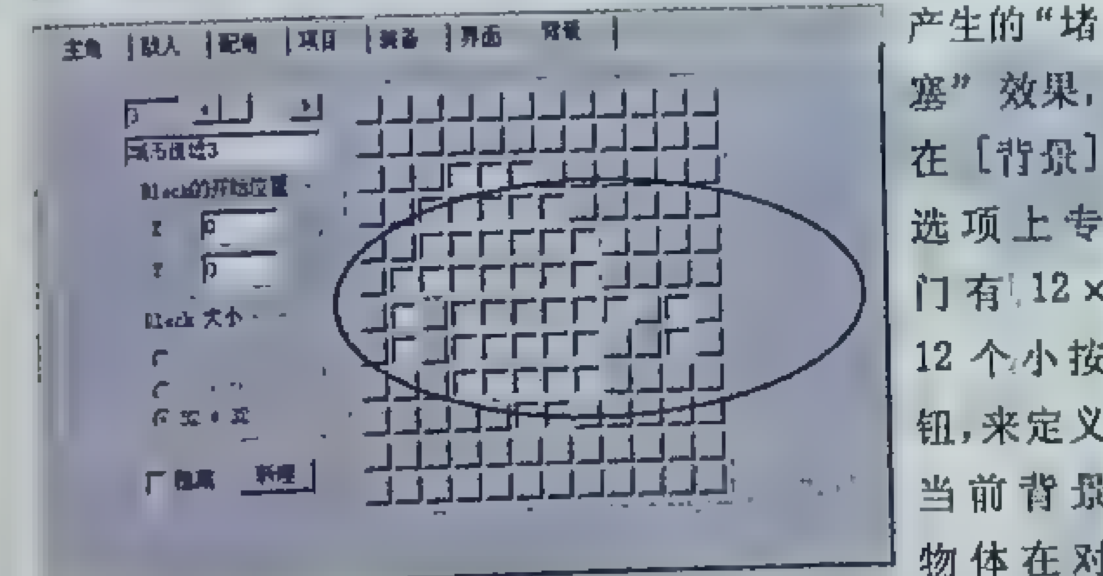


（图-04）

如果界面种类是“窗口”，那么“事件”框里会出现8个编号，每个对应一副窗口图形（图-04）。

[BLOCK]

在[背景]选项里有一些关于[BLOCK]的信息，它原意是堵塞，这里指放置了背景物体，造成地图不可通行的区域块——比如一片墙使角色不能直接穿行到达另一面。为了定义这个物体产生的“堵塞”效果，在[背景]选项上专门有12×12个小按钮，来定义当前背景物体在对应格子上是否产生堵塞效果。如果有这个效果，则对应格子上的按钮就是按下状态，反之则弹起。这个特性在下面的分帧图上也有格子和蓝色叉标记出来（图-05）。



（图-05）

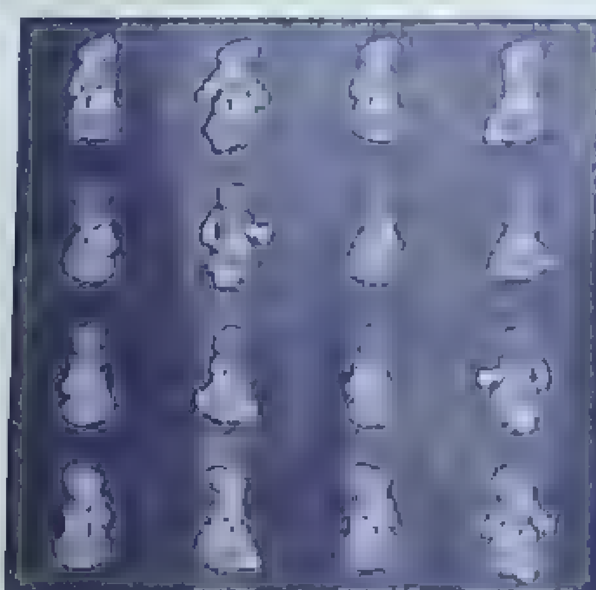
另外，[BLOCK的开始位置]属性，指这个堵塞特性是从图形左上角向右和向下偏移多少点开始，按照按钮状况来设置堵塞信息，而不是偏移多少个BLOCK格子来设置。另外BLOCK块大小

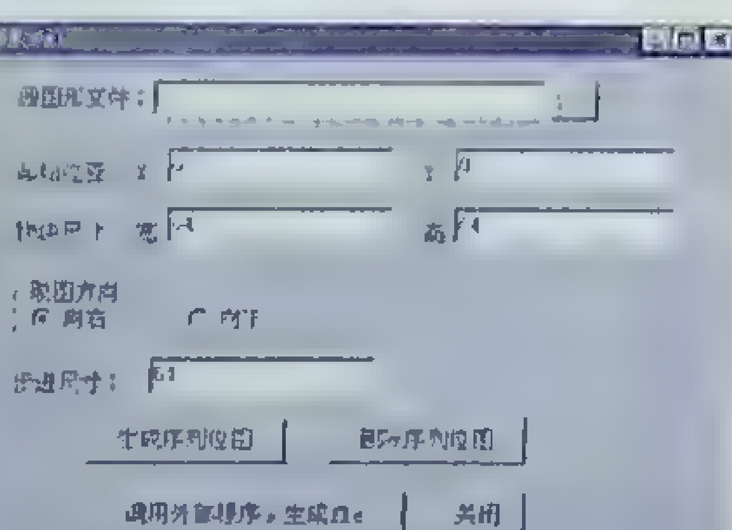
没法更改，只能是32×32

好了，剩下许多选项，诸如角色等级体力，或装备名称说明，这种东西应该一看就会，大不了翻说明书，不会有困难了。还有一个麻烦是在自己定制精灵文件中，如何引入外来资源。

首先准备好资源文件，比如图片、动画和声音片段等。如果你想定义一个NPC精灵，那就必须准备好这个NPC站立和行走动画。如果你有3DMAX人物模型，只需渲染出对应的动画，存成FLC文件即可。记着一共要对8个方向各渲染一次，也就是说一个动作要生成8个FLC。

如果你的资源是二维图片集（图-06），那么需要把这些图片制作成FLC，或一帧帧将图形拷贝／粘贴到帧定义里——这种办法有点问题，[精灵编辑器]可能会把图乱掉。这牵涉到图形切割和FLC生成。当然也可以用专门的图形和动画工具来完成这个工作。切割真的很繁琐。我放了一个自己写的切图和FLC合成工具（http://civet51.net/graconv.zip），你可以下载将它解压缩到同一个目录，执行其中的project1.exe。在程序里选择要处理的图形，设定好参数，从图形上某点开始向右或向下，按特定尺寸一次切下一系列图块，切割的结果存储在当前目录，名为1.bmp，2.bmp……。然后整理这些bmp，把他们组织成完整的动作帧，按先后顺序排列，点选[调用外部程序，生成FLC]的按钮，之后就可以在当前目录里找到OUTPUT.FLC文件（图-07）。


（图-06）


（图-07）

获得FLC文件之后，下一步就是在[精灵编辑器]里引入对应资源。

先进入编辑器，将动作和方向设到需要的项目，然后选择菜单的[文件]→[打开]命令，在类型下拉框中选择[Flic文件*.flc]。然后选定准备好的FLC，动画的每帧图就装入到当前帧参数里去了。不要忘掉设置标准点、延迟时间，也许还有攻击判定。如果动作是有声音的——比如跑步者的脚步踏地声，或兵器挥动声——你可以先将认声音从第一帧开始，然后在该帧选取右键菜单[选取的Frame]→[加入音效]，就可以选择声音文件（WAV）填进去。这样动作执行的时候，游戏引擎就会自动从对应帧开始播放相应的声音。

（图-08）

顺便介绍一下最方便的浏览试听大量wav的办法：启动Windows控制面板上的[声音]，然后随便选一个项目，点击[浏览]。这时可以在文件浏览界面上点中一个声音文件，然后马上点击[预览]的播放按钮试听了（图-08）。

（图-09）

非角色精灵，其他会动的背景或界面，比如冒烟的屋顶和闪光宝物之类，也一样要做成FLC文件才能装进精灵文件中。此外如果要导入的资源是静止画面，则必须存成BMP格式。

值得注意的是，[精灵编辑器]提示信息说，编辑器识别的BMP图形色深包括2位、4位、8位和24位色（不包括15/16位色），但几乎我找到的所有256色（8位）BMP都无法导入。一打开这种BMP文件，[精灵编辑器]就会非法操作然后关闭。所以如果你也没办法顺利导入，就将图片转成24位色然后再继续工作。用Windows画笔就可以完成这个步骤。

（图-10）

最后看看本节完成后的效果。先是我们自制的人物（图-09），然后是最后的合成场景（图-10）。

（未完待续）

本月资讯速递

微星科技

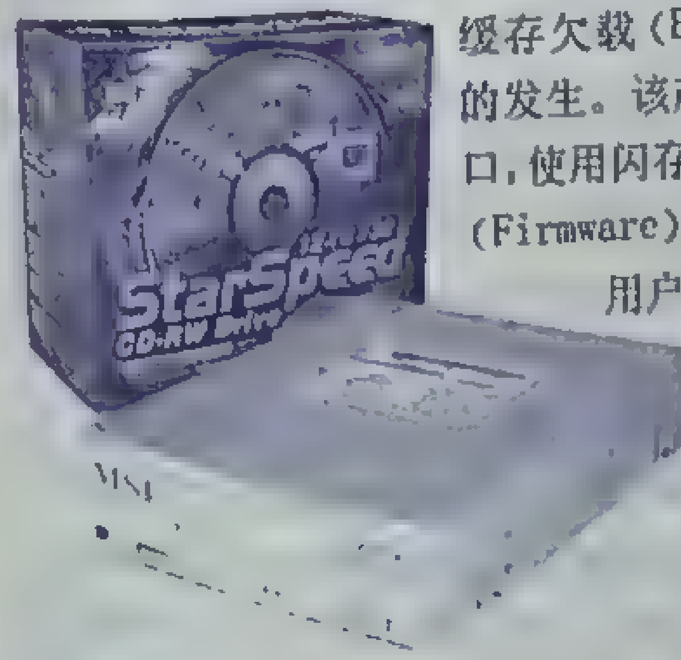
微星科技推出IEEE 1394转接卡MS-6932（图-01）。IEEE 1394又称Fireware或I-LINK，是苹果和Sony公司率先应用的一种高速传输接口标准，具有多项优点：支持热插拔和即插即用，支持点对点和同步／异步传输。它的最大数据传输率达400Mbps，是USB的33倍，适合大量数据交换。

（图-01）

随数码影音设备的普及，1394应用日趋扩大，但主板对此支持不力。微星适时推出该卡。它提供3组（2外1内）输入／输出端口，采用PCI界面。因支持即插即用和热插拔，所以用户不需重新启动，可直接使用。MS-6932的同步／异步传输，确保外设连接有足够带宽支持实时影像传输，减少延迟的发生。它最高支持63个外设串联。微星随卡附送友立《Video Studio》软件，支持设备控制功能，用户可直接在电脑上操纵数码摄影机撷取720×480×48KHz@16bit的AVI影片，或720×480象素BMP/JPG图片。

微星发布12×8×32×CD-R/W刻录机（图-02）。这款“天狼星”刻录机，与“天鹰星”DVD驱动器及“天马星”CD-ROM共同构成“星系列”光储产品线。

天狼星（MS-8312）支持12速刻录CD-R，8速覆写CD-RW和32速读取CD-ROM。它采用先进的Seamless Link技术，可防止缓存欠载（Buffer Under Run）问题的发生。该产品采用E-IDE/ATAPI接口，使用闪存（Flash Memory）和韧体（Firmware），支持下载刷新升级，为用户提供扩充空间。内建2MB缓存，使数据传输不再拥塞。特殊设计的抗震减噪结构，使运行声音更小。随机附件丰富，除刻录软件外，另附送一张CD-RW盘片。



（图-02）

昂达机构

昂达与其北京总代思创未来共同举行新品VP-266主板北京促销：用户购买昂达VP-266主板，可获赠三星颗粒PC-266 128MB DDR内存一条，总价仅人民币999元。VP-266采用VIA Apollo Pro266芯片组，最大支持3GB PC2100/1600 DDR SDRAM；板载1×AGP 4×插槽、5×PCI、2×ATA-100、6×USB和AC'97音效芯片。详情请电询思创未来：62572335/62618252。

即日起昂达12xDVD驱动器再降价，从699元降至588元，同时附赠《豪杰超级解霸2000+》（内含经典电影）。售价降低，但服务水准依旧：全国联保、一年免费换新的售后承诺不变。

源兴＋创源

源兴光储产品以“增强型智能纠错”、“低温设计”、“风平噪止”和“贴心智能钮”等特点在用户中有着良好口碑。近日，该公司与上海创源合作，在其精品光驱中附赠价值人民币168元的最新版《安全之星XP》强力反病毒软件以增强产品附加值。

《安全之星XP》通过了最严格的军方安全认证和国家863信息安全项目A级审核；在国内率先将病毒实时防护和个人互联网防火墙功能合而为一。它的最大优势是对未知病毒防御，利用智能虚拟机和病毒库特征码分析，可近100%对未知病毒进行隔离，避免其感染系统。同时《安全之星XP》还具有病毒全球同步监测、样本收集、国内解毒最快的优势。先进的引擎保证杀毒而不破坏文件，彻底根治宏病毒。它的病毒库包含6万余种样本。其网络防护可有效阻止黑客攻击。在线自动智能增量升级，使产品时时保持最佳效能。

豪杰软件

北京豪杰公司新推出《豪杰超级解霸2001》和《豪杰超级DVD2.0》两款软件。为回报用户厚爱特将其合二为一：购买《豪杰超级解霸2001》附送《豪杰超级DVD2.0》、《电脑智能巡控器》和多部经典电影。此款新品拥有5大功能：

防读死技术：支持RM、MP3和AC3等多种影音文件；自动识别光盘并播放；支持显卡硬件滤波消除毛刺；通过DirectCDROM技术防止读盘死循环。

DVD 播放：新版内建全新解压技术，有效消除运动图像抖动，避免细节缺失，防止画面渗色失真，使影片播放清晰流畅；支持编辑字幕；可全区播放 DVD 影碟。

音／视频制作：支持 AVI、MPEG 和 GIF 转换，可进行 MPEG1 压缩，直接将 CD 转 MP3；支持 VCD 和 DVD 影音分离，使玩家制作自己的原声带；允许自由截取单幅或整段电影。

网络技术：可实现网上流畅传输视频片段，在线欣赏影音；快速下载器和 IE 紧密结合；DVB 广播允许一机播放多机共享。周边设定：支持流行的界面换肤；播放影片时可指定光驱转速；支持多种 CPU 多媒体优化指令。

更详细情况请致电 010-62557205 咨询。

中山伟业

深圳中山伟业科技近日推出其总代理的“所罗门 STC 王牌内存”（图 -03）。此次上市款型包括 PC-150 和 PC-166 两种规格，采用先进的 Chip Scale Package 封装，借助专利 WBGA 封装工艺，STC 内存品片成为同类产品中最轻巧的 SDRAM。STC 内存具有超低耗电量、高速工作频率及 182MHz 下仍平稳运行等特点，在《Win stone 99》性能测试中，效果较传统 TSOP 内存高出 65%以上。

(图 -03)

未来，在成功进入国内市场后，STC 内存将陆续推出基于同样 WBGA 封装的 DDR 和 Flash 存储产品。

鲁文电子

深圳鲁文电子近日与清华大学联合研发成功 USB 为接口，Flash 闪存芯片为介质的移动硬盘——Easydisk 易盘（图 -04）。

Easydisk 利用 Flash 闪存为存储介质，其防磁、防震和防潮等安全系数相当高。易盘以 USB 接口为传输通道，充分利用该标准传输快、使用方便、可热插拔等特点，能广泛应用于 PC 和笔记本电脑。它无需驱动器和驱动程序，即插即用，重量仅 15 克，携带方便，可提供 1 百万次以上的擦写。与软盘比较，易盘读写速度快，数据安全，引导扇区在硬件上进行写保护，避免零磁道损坏，同时具有防病毒（如 CIH）等优点，适合重要数据交换保存，满足移动用户的出行便携要求。

目前 8～256MB 各型号易盘已投放市场，并加有永久性个人签名功能。鲁文电子正大力研发存 1～2GB 的存储，并提供实现安全加密功能（128 位算法）及与数码相机同步操作。

(图 -04)

金山公司

从 6 月底开始，金山将在全国 1[illegible]多家十[illegible]城市公开放送《金山毒霸 II》体验版，这是今年该公司“卫戟中国”计划的组成部分之一。

今年“五·一”的电子邮件病毒大面积爆发与中美黑客大战暴露出来的电脑安全危机，继 CIH 后又为人们敲响警钟：互联网使“技术无国界”，也同时为病毒滋生提供了肥沃的土壤。现在每天有数十种新病毒产生，每月数百个，其中 78%以电子邮件等途径高速传播。与之鲜明对比，是国内仍有近 1 千 5 百万用户没有安装反病毒软件。为普及电脑安全知识，提高人民反病毒意识，金山特在《毒霸 II》正式上市前大范围发送 50 万套不限时全功能体验版（病毒库不可升级），以 5 元定价打破价格隔膜。

诚洲股份

ADI 诚洲股份有限公司近日决定将其液晶显示器主打产品 1600 从 5980 元降至 4999 元，A600 则降至 3999 元，降价幅度达 2 千元之多。ADI 双 600 液晶显示器均采用超薄设计，身形轻巧，可随意摆放。两款液晶显示器都具有先进的智能调整系统，可轻松实现理想画面。它们都通过了严格的环保和健康标准认证。

由于国际市场 LCD 板价格下跌，加之 ADI 江苏独资工厂量产及新工艺日趋成熟，产品生产成本比原来纯粹进口方式大为降低，因此价格随之调整。

(图 -05)

ADI 具有 3D 功能的 M 系列显示器过去一直缺少纯平款型，近日推出的 F 系列可以了却此遗憾。它是诚洲 G 系列后又一纯平家族，不仅有真正纯平画面，且具有 3D 功能；ADI 专利“3D Cool”引擎内置其中。新上市 F720 是其代表之一（图 -05）。

F720 是 17 英寸主力机种，外形具人性化瘦身设计。它的高级多层膜表面涂层，可抗静电防反光，有效保护视力。内置 3D 功能再添加一副配套无线眼镜，玩家可立即享受身临其境的游戏体验。

F720 的 OSD 菜单可全面调节亮度、对比、水平／垂直位置、桶形／枕形失真、平衡修正、梯形失真、平行四边形失真、顶角／底角修正、水平／垂直线性调整、旋转、语言选择和管理功能等。显示器不附带驱动程序，开机后 Windows 自动设置为“即插即用监视器”，支持 1024×768@85Hz 分辨率。该显示器文本清晰锐利，内置 ProColor 专业色彩调整，提供用户对色彩的控制能力，新型显管及电路设计可综合节能 25%。其他指标：最大分辨率 1280x1200 象素；点距 0.25mm；行频 30~70KHz；场频 50~160Hz；带宽 110MHz；安规认证 TCO99；参考价格 1980 元。

矽统科技

8 月 8 日至 11 日，矽统科技（SiS）将大举进驻上海光大会展中心，参加国内 IT 盛会——首届 CeBIT ASIA 2001，并借此向全球行业呈现矽统最尖端研发的丰硕成果。

在展会上，矽统将展示支持 DDR 内存的高性能核心逻辑芯片 SiS 635T、SiS 735 及支持硬件 T&L、256 位 3D 图形加速芯片 SiS 315（图 -06）。这 3 款产品在不久前闭幕的台北国际电脑展获得业内一致好评，SiS 315 更捧回 LSI（大规模集成电路）类最佳产品桂冠。

(图 -06)

矽统希望借此盛会，表明其大规模拓展大陆市场的坚定决心，并在众多厂商及媒体广泛支持下，创造前所未有的佳绩。

奥美嘉科技

CD-ROM 光驱问世以来，一直被标示为各种不同速度出售，以区分产品型号及规格。相信您从没见过面板未标速度的光驱。但近日奥美嘉公司就推出了这样一款名为“任我行”的 CD-ROM 驱动器。

由于采用先进的智能读取容错技术及动态调节马达，奥美嘉“任我行”光驱可根据光盘质量不同，自动采用不同的主轴马达转速以兼容盘片，保证顺利读取。它放入正常 CD 盘时，其峰值速度可达 8 千 KB 左右（约 52 倍速）；遇到盘片质量不佳则又能根据实际情况选择最理想的读取速度。

奥美嘉科技的“任我行”光驱技术成熟、质量上乘，对该光驱承诺“一年换新”。

中科集团

中科集团推出大白鲨系列显卡，分白金版与时尚版两个系列，涵盖从 nVIDIA GTS Pro 64MB DDR、MX400 64/32MB 到 MX200 32MB 的全线款型（图 -07）。

大白鲨显卡全部采用公版标准制造，其间得到 nVIDIA 强有力的技术支持。它在电路设计、工艺和驱动程序上完全可以和原厂显卡媲美。卡上采用 Flashrom，可通过更新 BIOS 升级显卡；多媒体端口可以进行电视／视频信号接收、采集和编辑，功能丰富超值。

(图 -07)

大白鲨显卡众多的蛇行线布局考究合理，尽可能保证线长一致，增强稳定性，努力消除长直布线在电流通过时产生的电感，减轻线－线间串扰问题。PCB 底板用料很考究，采用钽电容与贴片电容，电容和板卡间贴实严密，杜绝由于灰尘进入，堆积于缝隙及底板背面引起的焊点短路隐患。板上元件排列整齐，焊点饱满圆润；AGP 接口金手指镀层厚实光亮，保证 DIY 玩家在反复插拔中也不会剥落。PCB 板边缘在制造中经过特殊磨制，圆滑无毛刺。

美达科技

近日深圳美达科技公司推出国内第一款可直接读取 PS（SONY PlayStation）游戏光盘的 CD-ROM 驱动器——PS CD-ROM（图 -08）。此款产品为用户提供在电脑上玩 PS 游戏的支持。它安装简便，可通过硬件技术优化市面上流行的各类、近 3 千余种 PS 游戏。

美达 50×PS CD-ROM 内置 PS 游戏解码引擎，通过 IC 智能解码及最新 5.27 版 Firmware 对 PS 游戏代码进行优化，实现软硬结合的目的。使 PS 游戏通过这款光驱，可直接流畅运行于普通 PC。配合 32×数码无音爆功能，更可快速抓取音轨。它具有超强纠错及多功能读取技术，使光盘运行更流畅。其独特的内封闭防尘设计，使光头免受灰尘侵袭。用户在购买光驱时，还可获赠精美动画光盘。

(图 -08)

这款 PS CD-ROM 售价仅人民币 380 元，相信会赢得游戏爱好者的青睐！

捷锐科技

捷锐科技针在成功推出“恢复精灵”硬盘数据保护功能后又推出“电源净化器”技术。

主板供电品质直接影响整套系统稳定。目前市售电源质量参差不齐，差电源会导致系统不稳，甚至发生严重故障。为此捷锐科技率先在捷波主板开发出“电源净化器技术”。

合理分配耗电负载：针对 AMD 处理器和 nVIDIA 显卡等耗电大户，“电源净化器”在主板上重新定义供电板块。从供电系统中，将 3.3/5/12V 耗电负载合理分配，即使用品质平平的电源也能让系统较通常情况下更稳定运行。

过滤杂质，产生纯净电流：处理器、主板南／北桥、AGP 显卡和内存间总线频率都很高，如果不经处理直接引用 ATX 电源的



输出电流，其杂讯会严重影响总线间数据传输，造成处理错误或系统崩溃。捷波“电源净化器”技术专门设计电流过滤器，把ATX 电源输出的不纯净电流过滤后再提供给主板。

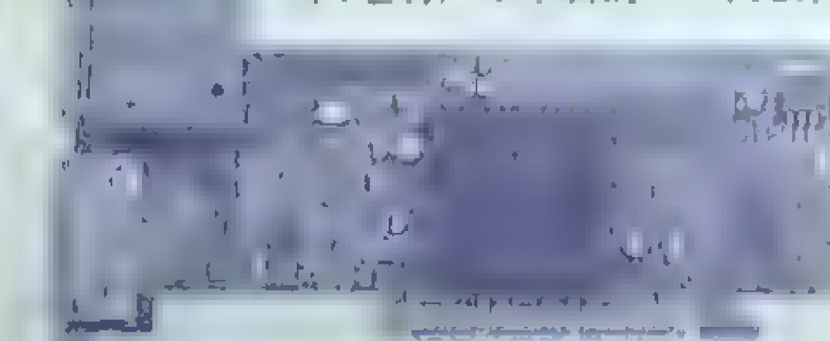
超频后更能稳定：CPU 超频只能从外频入手，这使得主板工作不稳定，从而影响电脑整体表现。“电源净化器”技术有助于主板超频后稳定工作。提高供电电流质量对于超频工作的稳定，其效果比简单提升电压更为显著。

[illegible]传输。它支持[illegible]服务遍布全国各地[illegible]

[illegible]

Matrox

加拿大 Matrox Graphics 近日宣布 G550 芯片问世（图-09）。Matrox G550 加入了先进的头射引擎技术，它将产生个新的 3D 网上视觉通讯。


(图-09)

头射引擎特别为加速高分辨率 3D 渲染而设计，即使玩家以 56Kbps 拨号上网，也能传递出栩栩如生的头部动画。这使得商业和家庭用户在网上通讯时可以观看拟真谈话与唇形同步配合的 3D 影像。

另外 G550 是全球首款集成双 TMDS (Transmission-Minimized Differential Signaling) 的单一芯片，它也是唯一支持两台数字 (DVI) 液晶显示输出的单芯片显卡。

G550 采用 0.18 微米工艺，为 256 位双总线结构，支持 32MB 64bit DDR 显存，具有完整的 AGP4×，集成有两颗 RAMDAC (360/230MHz) 和两颗 TMDS。卡上集成电视编码器。G550 支持 DirectX 8.0 的可程序化顶点着色（拥有 256 个常数寄存器）和矩阵调色板蒙皮（配备高达 32 个矩阵）特效。

该显卡不久将于国内上市，目前国际价格约为 140 美元。

盟创科技

盟创 Net Runner 系列 MODEM 上市，首先面对用户的是内置 NR-500 和内置 NR 600Pro。其中 NR 600Pro 支持 V.92 新标准，却以一般 V.90 产品的价格发售，将把最佳性价比展现在您面前（图-10）。

NR 600Pro 独具人性化设计，有专门的防静电挡板，有效避免对 PCB 板的损坏。它的连接时间为 10 秒左右，性能较普通 V.90 MODEM 明显提高；实际数据传输速率可增加 20~60%。按国内线路专门优化的接口电路和经测试接近国家一级标准


(图-10)

七喜电脑

广州七喜电脑近日推出 BUFFALO 闪盘驱动器（图-11）。它设计轻巧，采用金属质感的浅紫色塑料机身，整个驱动器呈鱼形，首、眼、尾栩栩如生。驱动器为 USB 介面，适用于台式 PC、笔记本电脑和 Mac 等具备 USB 接口的机器，可插入 8~256MB 的 Compact Flash 卡。BUFFALO 闪盘驱动器携带方便，即插即用，市场零售价人民币 230 元。


(图-11)

贝翰德公司

该公司寒假期间以 28 元低价推出数字手柄“大手小旋风”获得良好市场反响后，8 月将再推功能更强的数字可编程手柄“黑旋风”。性能更稳定，无须校准，支持按键编程，且比一般手柄多两个功能键，是“真 10 键”。可完全支持模拟器游戏、《FIFA》系列和《极品飞车》系列等。此外，“黑旋风”将摇杆上的头盔视角（苦力帽）功能添加到手柄上，大大方便了喜爱飞行和赛车类游戏的玩家。手柄连发功能这次也加入到可编程行列。“黑旋风”仍将采取低价位策略，具体消息请密切关注市场动向。


(图-12)

另外，贝翰德从 7 月 10 日到 9 月 10 日，在全国范围内举行“大手 BH-300A”手柄（图-12）买一赠一活动。在此期间，玩家不论从网上还是电脑市场，凡购买 BH-300A 手柄，即赠送《真侍魂Ⅱ》正式完整版一套。

SONY

SONY 公司举行“刮卡赢大奖”活动。自 7 月 19 日至 9 月 17 日，凡购买指定型号的 SONY CD-ROM、DVD-ROM 和 CD-RW 驱动器的用户，都可获赠幸运刮刮卡参与抽奖。奖品包括 SONY 29 英寸贵翔彩电、Z18 手机、DVD 播放机、便携式 CD-RW 刻录机等时尚产品。此次活动将为 SONY 驱动器在暑期带来一个销售热潮。■

ULEAD
CREATIVE INTELLIGENCE

友立资讯

新增功能

- 全新改版的操作界面
- 120 组网页模板
- 新增批处理功能
- 一次扫描多张相片,并自动分割储存
- 新增相片光盘目录打印功能
- 超值附增全景画面制作软件— COOL360
- 增加 600 个以上的精致模板、4000 张影像图库
- 新增 14 组文字环绕效果及烙印、凹痕及边框等特殊效果
- 全新烟火、万花筒、魔方动画特效,给您惊奇影像效果

升级版适用对象

升级版仅适用于《我形我速》1.0、1.1、2.0、3.0及SE版升级

诚征全国代理商

6月全新改版上市
双 CD 完整版 ¥48、升级版 ¥28

我形我速 4

PHOTO硬派

Ulead PHOTOIMPACT 6 中文版

图像处理 硬派一出 网页设计 谁与争锋

- 一个步骤快速输出包含 HTML 文件及所有图像文件的完整网页,并有强大的图像优化功能,使网页能够快速显示
- 提供专业水准的图像绘图、填充、选取及遮罩工具
- 超大的二维、三维矢量文字及矢量绘图功能
- 独创百宝箱功能,内置多达 60 组以上的图像特效滤镜,轻松的为图像添加丰富的静态和动态效果
- 提供图像、绘图、网页、动画制作 4 合 1 的完整功能
- 独创的 3 个步骤快速制作各种美观实用的网页部件



首发价 ¥ 98
8 月 15 日后恢复原价 ¥800

华彩软件 SOFTCHINA 全球专业软件发行商
北京天下华彩网络软件有限公司总经销
销售电话:(010)88096905
传 真:(010)88096279

友立资讯股份有限公司
北京市海淀区西三环北路100号金玉大厦801室 邮编100037
技术服务:(010)68727430 传 真:(010)68435944 邮购电话:(010)68727431-112
销售电话:(010)68727436 网 址:www.ulead.com.cn E-mail:info@ulead.com.cn

音乐贺卡

放假啦!

9516886866

011	爱你爱的	陈慧琳
027	今生共相伴	谢霆锋
065	情人	杜德伟
127	痴痴为你等	郑秀文
156	喜欢你	周 蕙
213	单恋一只花	张 宇
264	爱不爱我	零点乐队
321	浪漫手牵手	任贤齐
323	回来	张信哲
344	我依然爱你	许茹芸
355	铁窗	许美静
382	忘记你我做不到	张学友
439	教生圃	张柏芝
494	辛酸的浪漫	那英
558	新鲜	梁咏琪
571	因缘	安在旭
571	因缘	安在旭
612	靠近我	田 震
618	超快感	孙燕姿
626	真情人	李 玟
624	彩虹	羽 泉
631	花样年华	梁朝伟
655	风声边界	羽 泉
669	Hi 呀	田 震
682	偏心	那 英
690	梦一场	那 英
710	笑忘书	王 菲

新奇传送
没有手机也能发送短信息
9516885158

星光大道 - 美韵飞扬
9516880855

青春蜜语 - 聊天室
3键:柔柔私语
4键:泄愤空间
5键:不见不散
9516886262

酷暑清凉夜
——假日总动员

格斗之王 2001 增强版
格斗平台重燃战火,这次你就是八神
9516886211

天龙八部 9516886216
神雕侠侣 9516886217
鹿鼎记 9516886225
爆笑仙剑奇侠传 9516886216
小李飞刀 9516886269
侍魂 2 9516886125
铁甲风暴 9516886149
星际争霸 9516886012
麻将高手 9516886188

GAMES

美少女战士专集	9516886242
心跳回忆(校园版)	9516886010
心跳回忆(永恒的爱)	9516886011
宠物小精灵	9516886219
假期恋爱故事	9516886147
灌篮高手 1	9516886201
灌篮高手 2	9516886205
逃学威龙	9516886150
名侦探柯南	9516886259

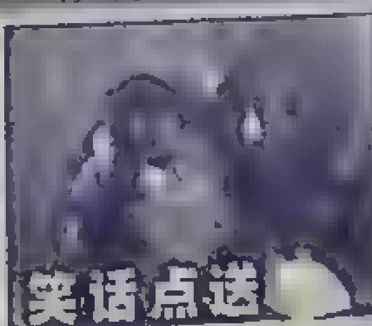
(之千年女杀人事件)

青春交友时空
一线传情
9516886168

私人用户每月最高收费当元

主题娱乐网
在线休闲 最新娱乐
丰富经典歌曲、笑话、游戏、交友等特色空间 >>
9516885888

免费指南 -- 测试权威
9516886811
你乐于结交异性吗?
你可具备受的潜力?
你的恋爱成功率有多高?
你的爱情理智吗?
你的个性属于哪一类?
你的人缘如何?
你有真的朋友吗?
你是有情有义的朋友吗?
你知道怎样与人相处吗?
怎样维持友谊?
怎样判断你的性格类?
你的心理适应能力如何?
你是否具备吸引力?



笑话点送
03 洗澡
07 炮兵训练
23 小张大便记
36 超人
58 持鸟
>>>>>
9516887333

如果你想让他 **心跳!**
9516888244

医学院的 -- 圣诞夜
9516886195

9516886193
卡通游戏天地
详尽的对话、生动的情节、简单的操作,通过丰富的语言体现出人物的性格变化,生动感百分百!

9516886277
笑傲江湖
绝顶的剑法,旷世的奇缘,柔美的感情经历以及缠绕半生的磨难,造就出一个绝古旷今的江湖大侠。

9516813445
午夜剧场
每天一个疯狂的世界
每日一段惊险的旅程

同一片天

文/万王之王 编辑/石子

引子

秋风习习吹拂过亚伯里亚大陆，片片红叶飘离树梢，这片神魔大战后幸存下来的神奇大陆经历了数百年岁月之后，再一次迈入了金秋时节。

继承先祖遗志的前几世亚伯拉罕国王，一直以与生俱来的霸气及令所有人折服的战力牢牢统治着这个神奇的国家。在他们的领导下，亚伯拉罕王国连战告捷，确立了稳固的大国地位，更曾经收服海盗、远征东方……在所有武者的眼里，亚伯拉罕国王几乎就是武神的象征。

但是上天似乎很会捉弄人，就在亚伯里亚的守护双龙腾飞于天际之时，皇室唯一一位女性继承人登上了王座，这一天，亚伯里亚进入了双龙历元年。

崇拜着“武神”国王的人们骚动了，他们是因为折服于国王深不可测的统治力才走到一起的，而眼前这位柔弱的女王实在无法让人当作武神来崇拜；原本屈服于亚伯拉罕国王的各路诸侯，开始蠢蠢欲动。持续了百年的平静被打破了，伴随着万王城的建立，亚伯里亚再次步入动乱的年代，没过多久，“众神殿”、“天国”、“不灭火焰”、“圣殿”、“侠客之梦”等国也相继建成……

一

金秋的朝阳徐徐升起，点点金光洒落在乌仑的河面上。风刃掀开盖在身上的睡袋，从柳树下一跃而起，随手拍拍身上的灰尘，长长地伸了个懒腰。

“啊，新的一天开始了。”他喃喃自语着走到河边，掬一捧冰凉的河水，让它缓缓流过脸颊，一股清爽的寒意顿时游遍全身，懒懒的睡意随之消失得无影无踪。

对于风刃来说，这种“天为被地当床”的流浪生活早就习已为常，按他的话来说：“他们游侠就是游来荡去瞎逛的人嘛”。

是的，风刃是一名游侠，他16岁时就结束了武者的修行致力于白魔法的研究，并借助白魔法的力量帮助他人修行，不过那也是几年前的事了。时至今日，风刃早已不再醉心于帮助他人习武，而改行作起“商人”来，要么通过倒买倒卖赚点差价，要么直接去抢NPC的装备来卖。

“今天又是个交易的好日子”，风刃打开鼓鼓的行囊，清点着里面的装备。“龙血披风、骑士甲、骑士剑、骑士盔……这些25级的装备应该可以卖个好价钱吧！”他像平时一样，拎起货物走向了交易所。

交易所里人头攒动，依然像往常一样热闹非凡，风刃领了自己的号牌以后就避开其他交易者，走到一个无人的角落坐了下来。他不属于他们中的一员，他来这里为的仅只是钱而已。

交易所的老板“大嘴鸟”正忙得不亦乐乎，“六芒星披风有没有人要……弗德沙护甲第一次喊价1500枚金币……”对于他来说，等着拍卖的货物总是没完没了，连停下来喝口水的时间都没有。尽管这样，大嘴鸟仍然不忘忙里抽闲跟老朋友打个招呼，“嗨，风刃，你还真准时呀，今天有什么好货吗？”

“骑士套装。”风刃扬了扬手中的袋子。

“噢，给我吧，我帮你插个队”，大嘴鸟接过了风刃的袋子。

“还好有这么个朋友，否则这一早上就又得耗在交易所里了。”风刃暗自高兴。

果然，大嘴鸟不出10分钟就把一套骑士装备卖了出去，把3000枚金币交到了风刃手上。

“最近不死披风和恶魔之心买得很火呀，去弄两套来，我帮你估个好价钱。”大嘴鸟拍了拍风刃的肩膀，“也许可以卖到六七万哟。”说罢，转身投入了工作。

“恶魔之心吗？又要找鲁克大公的麻烦，我一人可打不过他呀。”风刃暗自嘀咕。

二

清晨的史坎布雷街头，人来人往，每个人都在为自己的生活匆匆奔忙。风刃信步走到训练场，老远就看见老战士乔威利正在趾高气扬地教训新人，就连他头上的狂鹫盔也显得神气十足，难怪刚成为英雄的新人总是不服气，要向老战士讨教几招。风刃年轻时也曾经邀约着朋友们挑战老战士，结果惨败。从那时起，大

家都尊称老战士为“乔老爷”。

看见风刃走了过来，乔老爷手按剑柄全身都进入了临战状态。“是不是又学会了什么新魔法，打算用我做实验啊？”乔老爷的语气显得很紧张。

“自从学会英雄气魄之后，我觉得自己又到了一个瓶颈，怎么也研究不出新魔法了，而且现在的你，实在不是我的对手，就算我研究出了新法术也不会再拿你做实验了。放心吧乔老爷，我不打算跟你打架。”风刃微笑着说。

“哼，要是不用法术，你怎么可能打得赢我。”老战士收起了手中的利剑。

风刃面带微笑，靠着训练场的篱笆坐了下来，此时的他觉得实在轻快极了，眼前那曾经把自己打得满地找牙的乔老爷也显得十分可爱。

“知道吗，当年我也是以一敌十的猛将呀，就那些二十来级的英雄，我能一口气干掉二十个。上次可真气人，他们还找了几个牧师加属性，还弄了几个魔法师专门召闪电来劈我，结果呢，还不是照样被我打得满城跑。我一口气干掉六个战士、两个牧师，其他人魂都吓飞了。”乔老爷洋洋得意地自吹自擂着。“话说回来，现在这些年轻人还真好斗，每个人都用充满敌意的目光看我，有的干脆二话不说，上来就打，亏得我战斗经验丰富……”

风刃微笑着倾听老战士发牢骚，自从亚伯拉罕上一代国王驾崩后，这些久经沙场的老战士们就再也没过过一天安稳日子，每天都有无数自称英雄的家伙前来挑战，稍不留神就会被打败，也难怪他们心中总是充满了苦水。其实，风刃也曾是这些挑战者中的一员，他在同老战士的较量中学到了许多宝贵的经验，直至有一天，老战士倒在自己的脚下，他才发现，击溃他们死守着的荣耀决不是件愉快的事情。

风刃战胜了老战士，可他同时也看到了乔老爷的眼泪，那时风刃没有一丝胜利的快感，反而在心头泛起了莫名的惆怅。从那天起，他再也没有和乔老爷交过手。

“那个牧师小姑娘现在怎样了？”乔老爷问。

“牧师小姑娘？”风刃的眼中闪过一丝忧伤。

“你知道的，你说你喜欢她，要娶她为妻。”乔老爷继续问。

“……”风刃沉默不语。

“亚琴呀，就是你刚学会英雄气魄，来找我挑战时帮了你一把的那个小姑娘。那时你还没能熟练掌握这种高深的法术，被我打得浑身是伤，那个小姑娘就站在这里为你祝福，没想到你一下子忘了伤痛，发狂似地几招攻过来。那是我第一次败给你，虽然你还是借助了别人的力量。可笑的是，你这个笨蛋居然还把我的狂骛盔送给人家当礼物，人家可是牧师呀，怎么用得了战士的装备。那天之后，你就天天来这里等她，那副模样真是可笑极了。”乔老爷说得兴起，没注意到此时风刃的心早已不在这里，而飞回了一年前。

那天，风刃第一次品尝到打败乔老爷的滋味，可是最令他激动的却不是获得胜利，而是来自一位女牧师温暖的祝福。她叫亚琴，长得并不是明艳动人，却十分清秀，看着让人觉得非常舒服。从见到她的那一刻起，她美丽的身影就住进了风刃的左心房，而她那温暖的祝福也填满了风刃的右心房。

对于风刃来说，整个世界仿佛都凝住了，只要能和亚琴多说一句话，再多听一遍那温柔的祝福声，让他做什么都行。他想要送点什么给她，留住她的脚步，结果竟然傻乎乎地随手把乔老爷的战士装备送给了她。她笑了，笑得十分开心，然后把装备一股脑又塞了回来。他也笑了，不知为什么，可是发自内心的甜蜜使得笑容自然而然地挂在了他的脸上。他邀请她加入自己所在的城邦，这可以使他们的距离缩短，她婉言谢绝了。他拼命找话说，只想多留她一会儿，她则报以善意的微笑。她走了，可风刃还呆呆地站在原地，这时他才发现，原来地球还在转动，时间仍在运行。

从那天起，风刃每天都会到训练场痴痴地等她，只希望多看她一眼，和她多说几句话。渐渐地，他们见面的次数越来越多，说的话也越来越多，他向她求婚，她笑而不答。终于有一天，她决定离开自己的城邦，加入风刃所在的“侠客之梦”，可“诺德兄弟会”那个该死的大臣偏偏不肯放她走。正在这时，东部城邦掀起的战争风暴也波及了“侠客之梦”，在敌人的偷袭战术下，“侠客之梦”的城市之心陷落了。战败的代价是惨重的，“侠客之梦”欠下了巨额的战争债，国家发展停滞。全体国民陷于一片悲愤之中，齐心协力一起挣钱还债，风刃回城拼命挣着钱，自此与亚琴失去了联系。

辛勤的汗水换来了丰硕的成果，国家很快恢复了生机，辛苦的工作暂时告一段落，风刃兴高采烈地手捧鲜花去找亚琴。他在教堂里见到了她，她身边的新郎却另有其人。她依然笑得那么甜蜜，她美丽的身影笑着走出了风刃的心，她温暖的祝福飘进了别人的心房。

带着一颗空荡荡的心，风刃回到了“侠客之梦”。在这里，他将得到朋友的安慰，得到友情的抚慰。可是不料，才离开两天，城里接二连三发生变故，好朋友虎子、哼哈鬼与大臣发生争执，离开了“侠客之梦”另创新城。

紧接着，天涯与贝儿双宿双飞，到某小国当大官去了；恩利斯和蓝小葆也携手离开；就连最好的朋友苏影，也中了“魔法天堂”的美人计，跟着盈盈去建设子城。那一天，风刃的世界被无情地撕碎了，带着一颗支离破碎的心，他迈出了流浪的第一步，很快，他成为了一名流浪商人。

乔老爷看着风刃脸上凝重的表情，知道自己的话又勾起了风刃惨痛的回忆，他轻轻咳嗽了一声，试图岔开话题：“你来我这里不会只是聊聊天这么简单吧？”

“噢，对了，我想向你打听一下鲁克大公。”风刃从回忆的漩涡中跳了出来。

听见这个名字，乔老爷显得有些生气，他愤愤地说：“那个家伙，把自己的身心都献给了恶魔，是个彻头彻尾的混蛋。不过，他的实力还是很强的，以你的力量恐怕打不赢他。”

“我也这么认为。”风刃叹了一口气。

“不过他也不是太厉害，你是游侠呀，是他的克星，你和苏影联手的话应该可以干掉他。”老战士微笑着说。

“苏影？这个疯狂的家伙，我想他会很乐意和我一起去冒险的。”风刃的眼中闪过一丝喜悦。他站了起来，拍拍身上的灰，向乔老爷挥了挥手转身就走。

目送风刃远去，乔老爷叹了口气：“愿意和朋友同甘苦共患难，却从来不给朋友带来不必要的麻烦，这家伙还是老样子呀。”

三

又是一个阳光灿烂的早晨，秋风微微掀起乌鲁河边的柳枝，发出沙沙的细响，几片嫩黄的落叶随着河水飘了下来。一阵急促的脚步声打破了这秋天的宁静，赶路的青年正沿着乌鲁河向上游急奔着。

身上深紫色的法师长袍以及手中所持的枯木法杖告诉人们，他是痴迷于魔法研究的魔法师。这些用宽大的连衣帽把整个脸都遮住的魔法师们，总是给人阴沉的感觉，可是眼前这位赶路的青年却不同，宽大的法师袍把他从头到脚都严严实实地包裹起来，但却遮不住他那灿烂的笑容与激动的目光。

他就是乔老爷所说的苏影，风刃最要好的朋友。他在赶路，因为他昨天突然收到风刃放出的信鸽，信上只写了七个字“冒险，明早，老地方”。他兴奋因为又可以和好朋友一起去挑战比自己强大不知多少倍的敌人；他高兴，因为时隔一年终于又得到了风刃的消息。

历尽艰难险阻，在长年研究魔法的岁月里，苏影读懂了动物的心灵，学会了与魔界的生物缔结盟约，甚至能看透人类心中的邪恶，他已经不是一名普通的魔法师了。和他战斗过的人往往都会被他念出的咒语引发心中的邪恶而将自己击溃，因而人们习惯地称苏影这类魔法师为“咒术师”。

当然，对于苏影来说，个人的修行并不是首要的，他从小就有一个愿望，那就是守护着某个小城邦，通过自己的不懈努力，把小城建设成一个强大的国家。至今，他仍然在为这个愿望奋斗着。而最令他兴奋的，莫过于到世界各地去探险，去见识未知的生物，去学习未知的魔法，在他冒险的旅途中，一个绝对少不了的伙伴就是风刃。

穿过河边的一小片森林，就会看到强盗们的老窝，把强盗们赶走后会是个休息的好地方。风刃和苏影以前经常在这里休息，这也是他们出发冒险前整顿装备的营地。

还没走进森林，苏影老远就看到了横七竖八躺了一地的强盗尸体。看来，风刃已经到了。苏影放慢脚步，缓缓走进树林。

强盗的小木屋就在树林中央，木屋前零乱地摆放着几件武器，大概是强盗们逃走时没顾上拿的。苏影默默念着咒语，祭起一朵紫色祥云，他脚踏祥云轻轻飘进小木屋。风刃不在屋里，苏影心中疑团顿生，风刃这家伙原来见到强盗绝对是就地打倒，不会让他们有逃跑的机会，而且那家伙一向话多，这次传来的信竟然只有七个字，难道其中有诈。想到这里，苏影催动祥云，向外急奔。

苏影才退出小屋，天空中突然劈下一道金色的闪电，直直击在他的头上。刹那间，几股奇异的力量游遍苏影全身，苏影只觉得浑身充满了力量，不由得发自内心一声大喝。

“看来你很久没有冒险战斗了，甚至连我藏在哪里都没发现，如果我刚才用的是沉静术，你现在岂不是只有挨打了。”风刃的声音从兵器架后传了出来。

“这就是英雄气魄吗？好厉害，能让人力量倍增，你小子还真不错嘛。”苏影兴奋地跳着说。

“你迟钝了，整天在城里呆着使你忘了野外的危险，真不知道这次叫你来是不是正确决定。”风刃走到了苏影面前。

“哈哈，你还是老样子嘛，从不打没把握的仗，或者说不敢打比自己强的敌人。每次都要找我垫后，挑战古曼时也是这样，挑战城里的战士时也是这样，这回又来找我做什么？”

“是呀，谁叫我们是最好的搭档呢，有你垫后，我杀起敌人来无往不利呀。”

“哼，别废话了，快告诉我目标是谁吧，我都等不及了。”

“鲁克大公。”

“……”

“怎么，害怕啦？”

“不，我太高兴了，我早就想去和他比试比试了。知道吗，我已经和魔界的风之幻龙达成了协议，我随时可以请求它们助战。”

“太好了，这样一来胜算就更大了。”

“真是令人期待呀，记得吗，我们最后一次去冒险时还连鲁克大公手下的小恶魔都打不过呢，这次就要直接挑战他本人了。”

“不是挑战，是要彻彻底底击败这个家伙，消灭这个罪恶的灵魂。”

“……”

“又怎么了，突然用这种惊世骇俗的眼神看我，我又不是外星人。”

“不是外星人，不过也差不多了，你说话的口气，就像一个圣人，真是笑死人了。”

“我从一个奇怪的旅行者那里听到了一些鲁克大公的事，那家伙根本不配再被称为鲁克大公，他为了增加自己的力量，把身心都献给了恶魔，现在的他彻彻底底就是恶魔。”

“是吗，那又怎样？”

“我还听说，鲁克大公原本是有家人的，可是从他化身为恶魔的那天起，他的家人就全部失踪了。”

“难不成是被他吃了？真还有那么一点恐怖。”

“也许吧，不过我绝对不允许有人把自己出卖给恶魔，所以一定要打倒他。再说，拿到他的恶魔之心，至少可以卖七万枚金币，这么划算的买卖怎能不做。”

“哈哈，我看这才是你的根本目的吧。把自己出卖给金钱，为了金钱甘冒生命危险去对付这么可怕的恶魔。从某种意义上说，你才是最可怕的恶魔呢。”苏影很诡异地笑着说。

“看来这次战斗你是一定会去了。”风刃爽快地笑起来。

“那当然，打倒如此厉害的敌人才有趣嘛。”

“那就不用多说了，我们走吧。”

风刃和苏影很利索地收拾好行装，离开了小树林，这时躲在远处观望已久的强盗们才哆哆嗦嗦地回到营地。

四

烈日高高地悬挂在天空中，把光明撒播到人间的每个角落，可这光明却仿佛永远也穿不透笼罩在加林上空的迷雾。浓雾中的加林沼泽，永远都那么阴气逼人，鲁克大公和他手下的小恶魔及魔像就栖息在这片沼泽中。

也许是习惯了猎杀误入沼泽的旅人，反而不适应迎战正面闯入的敌人，鲁克大公刚得知有人进入沼泽并杀死了几个魔像，就把所有的小恶魔召集到了自己身边。十多个小恶魔把鲁克大公围在中间，警觉地盯着湿地的远处。魔像的哀嚎声越来越近，小恶魔们眼中流露出无比的惊恐，全身都在不停地颤抖着。

突然，魔像的哀嚎声停止了，整个沼泽陷入了死一般的寂静之中，几个小恶魔战栗着回头看了看鲁克大公，希望他作点什么指示，而他们得到的却是鲁克大公愤怒的目光。

一声沉重的喘息声打破了宁静，随之，发出喘息声的巨物——风之幻龙走出迷雾，来到鲁克大公及众小鬼面前。恶鬼们把心中的恐惧化做一声巨喝，向风之幻龙扑了过来。突然，斜地里冲出一团缠绕满闪电的光云，侧面截住几个小鬼，光云中一名少年挥舞着双手巨剑，手起剑落连斩三个小鬼。其他几个小鬼还没反应过来是怎么回事，正面的风之幻龙便一声暴喝，发狂般把来袭的几个小恶鬼撕得粉碎。剩下的几个见状转身就跑，很快就消失在了浓雾中。

鲁克大公镇定地站在沼泽中，用它那由于愤怒而变得通红的双眼扫视着面前来犯的敌人。这个放弃了人类身躯的魔鬼，如今所拥有的，是比普通人壮大数倍，覆满红色粗皮的恶魔之躯，他的背上甚至还长出了如蝙蝠般的黑色巨翼。

“为什么要杀我的手下？”鲁克大公用还依稀可以辨认的人类语言问道。

“你杀人。”风刃冷冷地说。

“你也杀人。”

“我杀的是恶人，你则见人就杀，而且你似乎还吃人，我看见你身后的骨架了。”

“我喜欢把打败的对手吃了，那味道实在是好极了，等一会儿我也要把你们吃了。”

“你曾经是人吧！”

“好像是吧。”

“为什么要放弃人类的身躯？”

“这世上力量就是一切，当我是人类时，我无法一瞬间获得摧毁一切的力量，我就是弱者。而且那时我只能偷偷摸摸地做坏事，还要被人们辱骂。现在不同，我是魔鬼，我做坏事是理所应当的，而且我拥有无与伦比的力量，这世上就我说了算，谁也不能把我怎么样。”

“你的家人，朋友呢，难道你不管他们了吗？”

“什么家人、朋友，为了力量，我什么都可以抛弃，他们应该为成为我力量的一部分而感到荣幸。”

“你把他们吃了？”

“味道不错呀，你也想试试吧。”

“我明白了，不是你抛弃了人类的身躯，而是你根本不配再作为人类而活着。”

“哼，这世上什么都不重要，只有力量才能决定一切，你有力量，你就是王，是不是人类根本无所谓，总有一天大家都会明白这一道理的。”

苏影走过来拍了拍风刃的肩膀说：“我明白为什么你坚持要消灭他而不仅仅只是打败他了，动手吧，这家伙已经不配再用人类的语言交谈了。”

苏影指挥着风之幻龙向鲁克大公直扑了过去，风刃也再次发出英雄气魄向鲁克大公直逼过去。鲁克大公紧握双拳，阴森森地念起了咒语。

“古代咒语！”苏影惊讶地叫了起来。

风刃立刻停下脚步，快速念起咒语，向鲁克大公施出了沉静术，鲁克大公的咒语才念了一半就被沉静术打断，念不出后半段咒语，当然也就无法施出法术。苏影和风刃同时用袖子擦了擦头上的冷汗，他们都清楚，会施放古代法术的魔物，哪怕是弱小的史莱姆也能给自己造成致命的打击，更别说鲁克大公这样强大的恶魔了。

鲁克大公一看无法施法，立刻挥舞着巨拳向风刃扑了过来。他那硕大的身躯所发挥出的力量决不仅只看上去那么强大，在巨力的冲击下，两人还没走出十招，风刃手中的巨剑就被打成了两段，雨点般的巨拳落到风刃的身上，那力量似乎要把风刃撞成粉沫，鲜血从风刃的嘴中溢出。

苏影急忙从魔界又唤出一只风之幻龙，两只幻龙接下了鲁克大公疯狂的攻击。苏影随即念动咒语，各种法术打得鲁克大公阵脚大乱。风刃跳出战团，急忙从包中取出治疗药水喝了下去，暂时止住了伤痛。他又迅速解开背囊，取出一个巨人之盾挂在左手上，然后打开了一个裹得严严实实的包裹，一把深蓝色的巨剑顿时显现在人们面前。那蓝色的剑透出无比的寒意，让人看着都会打冷战。

风刃抄起蓝色巨剑，再次扑向鲁克大公，这时，一只风之幻龙已经倒了下去，鲁克大公一拳向风刃挥了过来。风刃从容地用盾挡住了巨拳，同时右手蓝色巨剑挥出，伴随着一股寒风，剑刃在鲁克大公的身上划出了一道可怕的伤痕，鲁克大公惨叫着向后急退。风刃追了上去，蓝色巨剑再次挥出，卷起一股凛冽的寒风，化作千万锋利的冰锥射向鲁克大公。伴随着一声响彻沼泽的哀嚎，鲁克大公倒下了。风刃冷酷地走到鲁克大公身旁手起剑落，结束了这个罪恶的生命，他剖开恶魔的胸口，取出了那颗滴血的心。

鲜血顺着风刃的脸颊不停的往下流，风刃终于忍不住巨痛，眼前一黑，昏了过去。

五

不知过了多长时间，风刃的意识逐渐清晰了过来，身上的每一道伤口都在不停的发出刺痛的信号，那钻心的痛瞬间把风刃浑身上下的每一根神经都绷得紧紧的。他哼了一声，从地上坐了起来。

冉冉的篝火把光明和温暖无私地奉献给黑夜中的人们，透过金黄的火光，风刃看到了那张熟悉的笑脸。苏影正乐滋滋地看着浑身是伤的风刃。

“你醒了？”

“这是哪里？”风刃问。

“乌鲁，这里离斐德村不远。”

“我昏了多久？”

“不长，两三个小时吧。”

“我们真的做到了，我们干掉了那个恶魔。”一丝浅笑挂在了风刃的唇边。

“是呀，我差点以为不行了，没想到你还藏了这么一个宝贝。”苏影指了指风刃身边的冰龙宝剑。

“这东西呀，我从一个老头手里买来的，上面附着一些不可思议的力量，使用正确的话可以给敌人造成很大的伤害。我不喜欢用它，看着它都会觉得冷，握长了会把手冻坏的。”

火堆上烤着的肉发出阵阵飘香，两名年轻的冒险者愉快地享用着这美味的大餐。

风刃从背包里拿出了鲁克大公的心脏，这颗曾经滴淌着恶魔血液的心脏在离开恶魔的躯体后竟然幻化成一颗血红色的钻石，不断向外散发着妖异的红光，在篝火的映射下显出一种莫名的美丽。

风刃叹了口气，说：“没想到他为了力量竟能放弃做人的尊严，难道力量真的那么重要吗？”

“他不配再被称之为人……”苏影愤愤的说。

“不过他的力量还真不是盖的，打得我好痛，好像五脏都掉到别的地方去了。”

“是呀，没想到他还会魔法，要真让他把咒语念完，那我们早就挂了。”

“呵呵，要是那样的话，现在在火上烤的就是我们了。”

乌鲁的秋夜，冷风阵阵，送来冬的气息。一位老者手拄枯木杖，缓缓走到篝火旁，他伸手掀开戴在头上的宽厚的法师帽，满怀期望地看着年轻的冒险者，“年轻人，可以让我在这里烤一会儿火吗？”

苏影微微一笑，“当然，您请坐吧，篝火就是用来取暖的，不是吗？”他又撕了一块香味四溢的兔子肉递给老者，“吃点吧，可以御寒哟。”

老者接过兔肉在篝火旁坐了下来。

风刃从怀中掏出一壶酒，递给了老者，“喝一点吧，是烈酒，专门御寒用的。”

老者愉快地接下酒壶，豪爽地咕噜噜喝了一大口。

“力量，力量究竟是什么？”风刃又开始喃喃自语。

看着风刃那迷茫的双眼，一个恐怖的念头划过苏影的脑海，“难道风刃会觉得鲁克大公说的是对的，他也会为得到力量而放弃一切？”他立刻跳了起来，重重地一拳打在风刃的头上。

“好痛呀！你干什么？”风刃抱着头说。

“别再想了，你会着魔的，你知道的，力量并不是一切。”

“哼，我确实知道力量并不是一切，可我很想尝尝拥有压倒一切的力量究竟是什么感觉。”

“难道你以前就有这种想法？”

“你也见到了，我使用冰龙时可以获得强大的力量，那是令对手心惊，令敌人折服的力量，虽然我也知道每用一次冰龙都会对自己造成一定的伤害，可我还是忍不住要用它，那感觉真的很好。”

“难道你也想变成鲁克大公那样？得到力量又怎样，没有了亲情与爱情，你还活着干什么？”

“我……只是想想而已，我真的很想知道力量究竟是什么。”

“呵呵，可爱的年轻人。”老者用他那嘶哑的声音打断了两个年轻人的谈话。“十多年前，我的好朋友阿普温的孩子说他要去追寻力量的真谛，他就是在这里和我告别的。这么多年再也没有见到他，我想他应该早就找到了他所追求的力量。年轻人，如果你真的想知道什么是力量，就寻着他的足迹去吧，你一定会有所收获的，他就是现在斐德村村长阿普温的儿子，他叫德拉根。”

“真的吗？他现在在哪里？”风刃问。

老者仿佛没有听到风刃的问话，他紧了紧身上的衣服，靠在树旁睡了过去，再也不说一句话。

风刃和苏影互相对视了一眼，便各自睡下了。

清晨的凉风刺醒了熟睡的冒险者，当他们从梦中醒来时，老者早已离去。两个年轻人草草地吃过早饭后便向斐德村出发了。

[未完待续]

劳拉，死于好莱坞

文/zbw　编辑/AWEI

写下这个题目是因为刚看完了电影版的《古墓丽影》，这部今夏我最为期盼甚至超过了《最终幻想》的大片。如果硬要从玩家中分出所谓的"倒古派"和"亲古派"，那我绝对属于后者。游戏从一代玩至五代，二代是我有数的正版游戏中最贵的一个，148大元；显示器上、墙上、处处可见劳拉的"芳踪"；刚参加工作后头两个月的微薄薪水换回了Monster3D II，只为《古墓丽影III》。所以作为一名普通玩家，我想自己有资格作出评论。



《古墓》的盗版VCD早面市了，我一直忍耐着，直到DVD版的《古墓》被楼下租影碟的老板摆上货架，只因我拒绝低劣的声画效果污染自己挚爱的影片。可直到U2的《Elevation》在耳边响起，我仍不愿承认自己看到的一切，屏幕上那个"女金刚"或"女兰博"就是我的偶像劳拉？的确看得出安吉丽娜·茱丽经过了魔鬼特训，一招一式与游戏中的劳拉别无二致，"形似"做得无可挑剔，然后，"神似"呢？我心目中（应该也是大多数古墓迷心目中）的劳拉应该是睿智、冷静、机敏，出身名门，带着高雅的贵族气质，而影片最后的女子搏击看得我瞠目结舌，茱丽身上要再多长点肌肉块就超过《终结者II》里的英雄母亲了。

全片劳拉玩得最熟练的就是各种武器，家里有专人负责衣食起居和电脑科技，迷茫时有父亲的亡灵指引，出门有量产的"陆虎"代步（可惜这部上映前大肆宣传的靓车所有的亮相时间不到60秒），她还需要做什么？朝一切挡在她面前的机器人、人、蠢蠢的雕像扣动扳机就行了！要不是怕动物保护组织出面干预，枪下亡魂里多半少不了狮子、老虎、恐龙什么的。茱丽自诩的长处之一不是标准的牛津腔英语吗？可片中她有限的几句台词（大部分时间她用肢体语言表达自己的思想）怎么听都带着美国味。什么是标准的牛津味？去听听凯



瑟琳·泽塔·琼斯的专访吧。片中的劳拉不像是一位博学的考古学家，倒更像一个"胸大无脑"的生化战士——原谅我用了"倒古派"的评论语中我最恨的一句，在一千壮汉（当然都是坏蛋）中砍瓜切菜如入无人之境。茱丽玩枪时很帅，茱丽空翻时很酷，可除了帅和酷，劳拉还应该有什么？



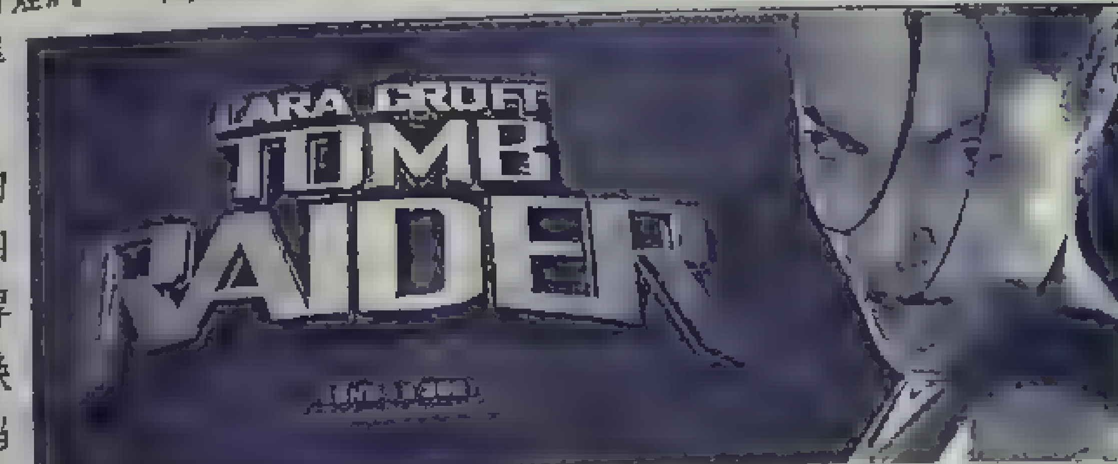
如果片中劳拉不是考古学家，那么谁是？阿历克斯·韦斯特，这位和导演西蒙·韦斯特同一个祖宗的"冒牌"考古学家，"冒牌"总比没有强吧？可此君是哪方高人？出场时是劳拉的同行，中段为了钱替"光照派"卖命甚至追杀劳拉，最后却中了老大的飞刀由劳拉舍命相救，真不知这个莫名其妙的人物到底是个什么东东。照好莱坞的惯例他应该是女主角的恋人，可毕竟《古墓》只有"女一号"，所以只好让他"破例"不在最后关头英雄救美而自己溜之大吉。比他更难懂的是那位和劳拉一起生活的电脑高手，大概现代动作片中无论正邪都少不了这号人物，所以他也抱着电脑穿着大衣到了北极，无所事事后混战一开始就逃之夭夭，让人怀疑是不是在给某笔记本电脑赞助商打广告？当然也有真正的男人（不是"光照派"的老大）——劳拉的管家，年轻（好莱坞四五十岁的男人都叫年轻人）、英俊、风度翩翩足以勾引劳拉，再加上一手玩霰弹枪的功夫，和游戏中的老管家比比，CORE的设计师们真该跟好莱坞学学了，游戏中引入"男二号"不又是个卖点？

茱丽是个敬业的好演员，可惜的是撞上了糟糕的导演和剧本。当它是神话片吧比不上同期的《木乃伊回归》。科幻片？时光倒流那一幕总让我想起老周的《大话西游》。硬扯出劳拉的父亲大概是想增加点情感成分，可看了让人肉麻，难以想象它和充满了阳刚与温情的《空中监狱》出自同一导演之手。将游戏改编成电影难度是很大，但我猜没玩过《古墓》直接看电影的恐怕也是一头雾水，这使我想起另一部同样宣传得轰轰烈烈但剧情烂得一塌糊涂由MTV导演执导的"大片"：《霹雳娇娃》。好在茱丽的硬功夫比起"娇娃"们的粉拳来还是要中看得多。

《古墓丽影》（Tomb Raider）电影版资料

导　　演：Simon West
编　　剧：Patrick Massett
　　　　　John Zinman
主　　演：Angelina Jolie
　　　　　Jon Voight
　　　　　Daniel Craig
　　　　　Iain Glen
出　　品：Paramount Pictures
首　　映：2001年06月15日
官方站点：http://www.tombraidermovie.com

听说《古墓》在美国得到的评价很糟，至少和冒险片的经典《印第安那·琼斯》系列是没得比了，虽说游戏是刚好相反。只希望茱丽能顶住压力好好拍续集，当然别再是"生化悍将"版的劳拉了，估计到时除了茱丽外大概所有人都得被换掉。对我而言，能够从银幕上劳拉的二度冒险中体会到和当初玩游戏二代时的同样震撼就已足够了。因为，即使某天我不玩游戏了，永远的劳拉也永远在我心中占据着一席之地。■



米卢、FPE及其它

——用游戏的眼光看中国足球

文/黑色九分钟　编辑/AWEI

对于FIFA与《实况》真实性的论战一直没有在两款足球游戏的玩家群中停止，《实况》迷最经典的论据就是用中国队在FIFA中可以轻易得到世界杯，所以FIFA不真实。其实《实况》中拿中国队得到世界杯不是不可能的，只是难度太大，也许用巴西在最高难度下打都比用中国在中等难度下来得容易。我的水平一般，所以我不能，但是我肯定能做到的玩家绝对不在少数。对于《实况》的对比赛模拟的真实度，大家是不怀疑的；然而，这是否就能证明中国队冲击世界杯真的在理论上是可以做到的？答案是否定的！足球是一项集体运动，场上的队员必须在密切配合的情况下才能完成一场比赛，而赛场足球游戏这个过程靠一个人的指挥是无法完成的，从这个意义上说，FIFA与《实况》都是不真实的，而最真实的应该是足球经理游戏。



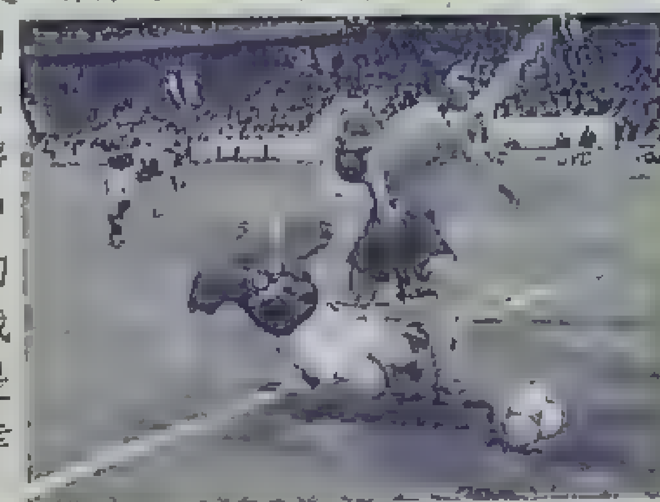
记得曾看过一篇介绍一款足球经理游戏的技巧类文章，上面讲到如何如何使用中国队杀入世界杯十六强。作为一个足球经理类游戏的狂热玩家，这恐怕是自己看到过的使用中国队的最好战绩了，这才是客观。一名教练是一场球赛的旁观者，他没有能力去直接影响场上球员的发挥；而在训练中，他也无法去通过自己的努力去提高球员的技术水平。引进崇尚技术的南斯拉夫足球教练，与国家队队员的技术提高是没有任何联系的。正如黄健翔所说，一名球员的技术，哪怕是他的一脚传球，在他青年时代就已经形成了，后天所做的只能是进一步完善。即便是在游戏中——相当强调训练对球员成长影响的CM3中的教练，他也不能将一名二线队员在短时期内提高为世界巨星。我们不知道，一向对自己球队"快速"、"灵活"深信不疑的足协为什么那么相信米卢的执教可以继续他们"中国技术足球"的美梦。

细想却着实让人感到可悲，徐根宝靠着他的"抢、逼、围"坐稳了国足教练的位子，霍顿靠着他的"四四二平行站位"执起了中国队教鞭，而米卢呢？我们只是为了他"神奇教练"的称号。如果说当初足协用大戚还算的上是有一些"自信力"的话，用霍顿则已经只剩下了"他信力"。而现在将米卢老到的教练经历致之一旁，只是一味相信所谓"神奇"，则就是彻底落到了求神拜佛无异的地步。

而用游戏的观点看这个问题，我们又发现了答案极其简单：试想当你在足球经理游戏中做起国家队教头时，你能用什么方法将中国队快速塑造成为一支强队？也许，除了BUG，你需要的只是一样东西——FPE。

我终于明白，当初中国足球是相信米卢有无敌的FPE的，否则神奇又神奇在什么地方？然而据我所知关于米卢还未曾有他喜爱游戏的报道，更不曾知道他将足球游戏作为给百万富翁组成的球队做为教材。当然，米卢也就不可能通过几次内存扫描，就将谢X修改成为中国的欧文，将马XX修改成中国的菲戈，将X大将军修改成为中国的罗伯特·卡洛斯……也正因为他没有这样东西，他最终将成为失败的直接责任人。他的那个"神奇教练"的称号确实比FPE更加有号召力，于是当我们在表面上看不出这只经过"修改"过的队伍有丝毫进步时，这个FPE的可靠性就成为众人怀疑的对象，于是当广州主场"米卢下课"的呼声响彻天地自然也就是理所当然的。

米卢说足球不过是一种游戏，而当我们用游戏的眼光来看待足球的时候，所得到的答案确实那么简单。作为热爱足球的游戏玩家，我们在对中国足球怒其不争的同时还可以在游戏中得到发泄，这就是身为游戏玩家的幸福。■

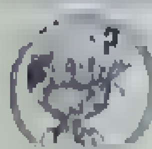




难症会诊

向所有热心助人的玩友致敬！

[主角]菜鸟、老鸟和中鸟……
病号:请写明游戏名称、版本和具体症状。
医师:请务必写明您的详细通讯地址。
[EXP]如您提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志;超过 300 字的解答另计稿费。
[LEVEL UP]年底评选 5 位会诊专家，赠阅来年全年杂志。
[传送门]北京 813 信箱《难症会诊》(100037)
或 reader@fcgm com.cn
[AWEI 提示]:①支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。



取药处

20010702.赛普特拉战记

【问】根据攻略在第七层用绳子和铁钩合成吊钩，把 Helgak 先拿到。后又到到第六层海盗基地弄燃料，需在阀门上绑上绳子，用钥匙打开。可这时绳子已与铁钩结合为吊钩，不能用在阀门上，情节进行不下去。请问该怎么办，是否还能得到绳子？哪位大哥大姐如有办法请救救我，小弟不胜感激。

【答】你在弄到 Helgak 时并不需要把绳子和抓钩合成，只需用抓钩就可以搞到 Helgak 了。这样到第六层时就可以使用绳子了。还是读回存档再来一次吧！

（北京　SLOTH）

20010703.战争艺术 2

【问】(正版)进入游戏后出现“视频无法使用，找不到 VIDS:IV32 解压缩程序”，而且在开场动画之后就显示“poart2 300 程序执行非法操作，即将退出”的警告，按无法确定后就退出了游戏，不知是游戏程序本身问题还是我电脑的问题？请求各位的帮助，谢谢。配置:P133/32M/1.2G/S3 Trio64+ PCI(765)/Creative Sound Blaster16/WIN98SE/DX7.0。

【答】出现“视频无法使用……”的情况是因为，安装 98 时选择的是最小安装，或是在自定义安装中的“多媒体”组件中的“视频压缩”、“音频压缩”组件没有安装。解决方法:打开“我的电脑”→“控制面版”→“添加/删除程序”→“Windows 安装程序”→在其中选中“多媒体”→点击“详细信息”→然后在其中的“视频压缩”、“音频压缩”的前面打上“√”→点“确定”→放入 Win98 的安装光盘→点 “应用” 就可以了。(在“多媒体”组件前面打上“√”，全部安装也可以)

（安徽蚌埠　Asuka）

20010704.横扫千军之王国风云(中文版)

【问】游戏一载入就返回 98 桌面，在别人的机子上没问题，为什么？计算机配制如下:PIII 1G/256M/微星 815EP-PRO/ATI radeon 32 DDR/WIN98SE。

【答】根据你所提供的机器的配置来看，你的机器是完全有能力玩这个游戏的。建议你先卸载此游戏再重新安装，试试可不可以玩:如果还是不可以，那么可能就是你的操作系统的问题了，那就只能重装操作系统再试了。

（辽宁大连　阿飒）

20010705.西线风云

【问】运行游戏时经常死机，蓝屏时提示:The system is busy waiting for the close program dialog box to be displayed, You can wait and see it it appears, or you can restart your computer。如何解决望各位高手指点，不胜感激！电脑配置为 PIII-1G/AOPEN -AX3SP (815EP)/IY -PC133 -256M/昂达 GEFORCE2 PRO (驱动为雷管 0650)/WD20G (ATA100, 7200R)/创新 SB LIVE 数码版。

【答】游戏公司好象已经发表了声明，声称《欧洲战火—西线风云》对部分显示卡不兼容，你可以先卸载游戏，再按以下步骤安装游戏:将光盘根目录下“west front”文件夹直接复制到硬盘所要安装游戏的路径下，这样就完成了游戏的安装，然后再运行“west front”文件夹中的“west front.exe”来进行游戏。经过以上步骤后，相信问题就应该解决了。

（北京　SLOTH）

20010706.死机问题

【问】我的电脑在玩《三角洲 3》时到指定地方死机，玩《半条命反恐精英》一样，但是能玩 Q3、极品 4、奥妮。还有在看 REALPLAY 时使用显卡全部加速也死，使用部分就行了。驱动上过好多遍，机器配置 AMD-毒龙 650/技嘉 660+/Kingstone-64M1.2 版/升技 KT7/创新 128D。请问怎么解决？

【答】技嘉 660+用的是 TNT2Pro 芯片，玩游戏死机，并且用 REALPLAY 也死机，你的操作系统是 WinMe 吧，这是因为你用的 NV 显卡驱动太老了，当时只在 Win98 下，到了 WinMe 的平台上，可能会有一些问题。我用的也是 TNT2Pro，这样的问题前两天我才遇到过，你还是升级一下显卡驱动，NV6.18 版以上的驱动才支持 WinMe，有少数以前的驱动也可以在 WinMe 下使用。

（安徽蚌埠　Asuka）

20010707.声卡问题

【问】玩《大富翁 4》等游戏时，进游戏后就会返回桌面出现:“disable direct sound support in control panel/system/via audio controler/properties/setting and run again”，不知何意。游戏出现在任务栏，按后可返回游戏但没有背景音乐，有音效。在系统其他选项里 pci system nanagement bus 的前面有一个问号。我的声卡是 k7mslota 主板合成的，驱动已装。小弟为新手，请各位大虾帮帮我，感激万分！

【答】提示错误的意思是“系统中没有 directx sound 支持/系统/via 音效控制/属性/设置并重新运行”，并且从系统中“?”号可以判断出这是因为 VIA 4in1 主板驱动没有安装的原因。可以先安装 VIA 4in1 主板驱动后，再安装声卡驱动。

在此提醒一下大家，特别是一些新装机子用 VIA 芯片的朋友们，安装系统之后，最好是安装一下 VIA4in1 驱动，再安装其它驱动，否则就会出现像上面这位朋友的问题。(注意:有些版本的 VIA4in1 驱动其中没有 VIA 的 DMA 驱动，找一个来补上，不安装的话可能会影响一些磁盘性能。)还有使用 NV 显卡的朋友在用 WinMe 系统时请注意一下，你用的 NV 显卡驱动，并不是说能在 Win98 下使用就可以平稳的在 WinMe 下运行。

（安徽蚌埠　Asuka）

(1)不知道你说的“等”游戏是哪些游戏，单就《大富翁 4》而言，虽然可以在 Windows 下玩，但它本质上还是一款 DOS 版游戏，而主板集成的声卡对 DOS 版游戏支持的都不好。

(2)《大富翁 4》的背景音乐是 CD 音轨，不知道你的 CDROM 音频线是否接好了。

(3)从出错信息来看，应该是 DirectX 出了问题，重装一遍看看能否解决。要注意的是，有些游戏对 DirectX 版本有较高的要求，例如《大富翁 5》就只能使用 DirectX7.0a 版，其他或高或低的版本都不行，而欧美的大部分厂商已经开始使用 DirectX8.0 版了。仔细看看你的游戏说明书，是否有这方面的要求。

(4)如果还不能解决问题，请支持正版软件。

（广西南宁　Eagle）

20010708.关机问题

【问】PIII-667/Kingmax 128M PC133/IBM 20G/华硕 CUSL-2/Geforce2GTS -32M/创新 SB Live 数码版/ACER 16XDVD/WIN98 4.10.2222A，现有以下问题无法解决，请各位大侠帮忙救命！1.古墓 4(最后启示录)第六关古墓守卫者过关后，先显示一段画面，后加载准备进入下关游戏时自动退出游戏，无死机，不能继续游戏。2.关机时最后画面花屏但不影响正常关机。

【答】《古墓丽影 4》游戏中自动退出是游戏中的 bug，我也经常遇到，主要是游戏和显卡不兼容，下载升级补丁就可以解决，一般重新启动计算机后可以继续游戏。

关机时画面花屏解决方案:(1) 禁用 Windows98 中的快速快机;(2)如果设置了虚拟内存请取消;(3)如果 C 盘根目录下有 logo.sys 请删除;(4)升级最新的驱动程序。

（四川成都　卖克狼）

20010709.龙骑士传说(PS)

【问】小弟在用 VGS 玩《龙骑士传说》遇上了麻烦，在第 4 张碟后面准备打神木树时，一进入神木树就会进入死循环，只看见主角等人被吹上去后就没动静了，等了 1 个多小时还是老样子，真把我给难住了。我已经卡了有几个月了，试了不同版的 VGS 也没用，请各位大虾帮帮忙，如有存档不胜感激。

【答】你的问题可能出现在两个方面:1、你的 PS 游戏盘片本身存在着质量上的问题，所以导致游戏不能正常继续下去。2、也是最有可能出现的问题，就是 VGS 这个 PS 模拟器并不能完美地运行这个游戏。

问题解决的方法:上网下载另一个很有名气的 PS 模拟器 ePSXe，目前 ePSXe 的最新版本为 1.40。这个 PS 模拟器可以非常完美地运行《龙骑士传说》，我的一个朋友已经用它打爆机了。由于 ePSXe 支持 3D 硬件加速所以画面质量比 VGS 好得多，并且你还可以把在 VGS 上玩的游戏记录用在 ePSXe 上，因为 ePSXe 支持 VGS 的存档格式(即 MEM 格式)，所以你可以接着你的游戏存档记录继续玩下去了。

（广西北海　chbingo）

20010613.口袋妖怪·金/银(GB)

○本人击败了所有 BOSS 和前作主角，但仍有几处房屋无法进入，包括シオンタウフ发电站(即得到收音机扩张卡之处)的二楼，ヤマブキ市村中大厦二楼，ハナタ市村中的小屋以及 7 号路上的小屋，请各位大虾指教。

【答】许多发电站并没有二楼，你说在得到扩张卡处我想应该是在山吹市的车站。你解决发电站事件后到车站但没月票，和车站的一个小女孩讲话她的 PP 偶人不见了，而偶人在富奇巴市的大喜欢小妖怪俱乐部，拿到后交给小女孩后可以得到月票，然后就可坐山吹到约多的直线车了。西鲁库卡巴尼公司二楼以上在金银版中是上不去的。7 号路我是进去了，不知你为何不能进，不过里面也没什么特别的，进不进无所谓。至于小妖怪猎场因为场长不在所以不能进。

（福建龙岩　林非）



候诊室

1.猴岛小英雄Ⅳ

○本人玩到财富岛的沼泽里，见到自己，他给我 3 样东西，我用万能钥匙打开闸离去。之后会再见到自己！依照刚才他给的东西的次序，原原本本交还给他，回答相同的答案。攻略上说之后便可到达假鼻比特的屋子。可我来回重复了 20 多遍还是

找不到，怎么才能找到那个屋子？Thank you！

（Frances Nicholson）

○在假肢店得到了一个假胃之后不知该怎么继续，朋友告诉我应该把它放在银行旁边的井盖上，再利用它弹到楼阳台上，可我试了多次，不是无法使用就是一些莫名其妙的话，各位高手可否告诉我一些具体方法。（天津　马宇伯）

○我玩到时空秘境找到自己后没说几句，跟着他一走就被漩涡吸到出发点（岸边），试了几遍都一样，攻略上没有说起。不知哪位知道详细方法，不胜感激。（skura）

20010802.古龙群侠传

○按攻略所示，完成恶人谷的任务后再回到凤凰集会遇见鬼外婆，可我完成任务到达凤凰集后却见不到半个鬼，这是怎么回事？据说在洛阳能遇到一个名字大概叫阔通的和尚，他会交给沈孤云一个支线任务，可我在洛阳以地毯式搜索方法也找不到此人，请各位大侠指点迷津。（四川成都　耿志强）

20010803.大航海时代Ⅳ加强版

○发生汉堡教堂事件时该如何选择特殊地方才能得到霸者之证的地图？《家游》的攻略中写得太简单了。（xu_ss2001）

○为什么我在巴斯拉酒馆中接受女海盗的挑战后，在出海前打败她6次，却没有出现她手下叛变的事件？

（海南　陈波）

20010804.灵魂使者中文版

○我怎么也找不到神砧，七王坟已被我翻遍了。另外在佣兵营地怎么才能见到加葛斯？我已经把卫兵全干掉了，就连坑里的几个石像怪也被我用火球摆平了。最后当我在叔叔小屋前干掉海克斯探索者后，打算去影卫但在东河口却找不到渔夫。我已用不同的顺序打了四遍，还是不行。救命啊！

（一只走投无路的小游戏虫）

20010805.NBA LIVE 2001

○怎样使出空中接力？

（江苏　董赛赛）

20010806.博德之门中文版

○在打到第四章淹没铁矿井时，我无意中杀掉了那个站在魔法塞旁的矿工，等我拿到了钥匙回来后，没有人帮我开水闸了，请问还有没有别的办法能打开水闸，急急急………

（yh）

20010807.霹雳奇侠传

○第七章：公审素还真。在素还真死后，秦假仙到了断情庵在目睹了青青之死后，下山看见金少爷从一洞中跑出来，进洞出来后碰见唐门唐飞虹之后会与“黑邪”打斗，但无奈怎么打也打不过他（本人已经升至72级）。敬请各位老鸟告之方法我在这儿向您鞠一万个躬。（姚春亮）

20010808.上帝也疯狂III

○请问第十五关“监禁”如何过关？岸上敌人太多，我方没有充足的时间训练间谍，且间谍的攻击力太差，监狱又太牢固，真难办！请高手指教，谢谢！（牛蛙迷）

20010809.奥妮

○请问如何才能开启《奥妮》中文版中的秘技？我按照网站上的提示修改文件 persist.dat 文件，可是每当输入秘技立刻提示错误，按确定后就退出了。哪位大侠如能告知，非常感谢！

（河北　AAAI）

20010810.英雄传说Ⅴ海之槛歌

○请教一下各位：游戏中的饰品“磁气项链”（战斗中自动回复HP）、“咏唱头冠”（魔法咏唱时间减少）和乌娜的武器“大地之弓”在何处得到？我翻数5次，就差这几件“宝”了！

（重庆　Clinton_S）

20010811.轩辕剑III外传天之痕

○小女子是个初入江湖的菜鸟，遇到个小麻烦。听说DOMO工作室的一位成员在大兴城的孤独家道塔，但我找了很久也未找到。还有凌霄果在哪里可得？请各位大侠救救我吧！

（上海　大鸟^_^）

○古蜀迷宫中的DOMO组员该怎么去救？他被困在一个完全密封的房子里。

（anels）

20010812.秘密潜入

○在第14关我遇到了个大问题，在穿过一段通风口后，会发现警报响个不停，周围又没有警报开关，没多久就Game Over。之前与敌有过火拼，但是没任何人有机会拉响警报。多次重复都是这样，望各位多多指教。

（四川绵阳　邓勇）

20010813.最终幻想Ⅷ

○本人在玩FF8时，启用Direct 3D加速后，速度倒是很快，战斗画面也很流畅，但游戏画面会出现一些细长的小黑条。战斗时，如果运气好，玩上七八个小时都没问题；运气差时，一旦怪兽向我发起进攻就跳回桌面。太惨了！（没有存盘）朋友说可能是主板与显卡不兼容所致。到底是怎么回事？求救！机器配置：PIII500/HY64M/精英P6BXT--A+/SiS305 16M/ WIN ME。

（江苏镇江　杨航）

20010814.音效问题

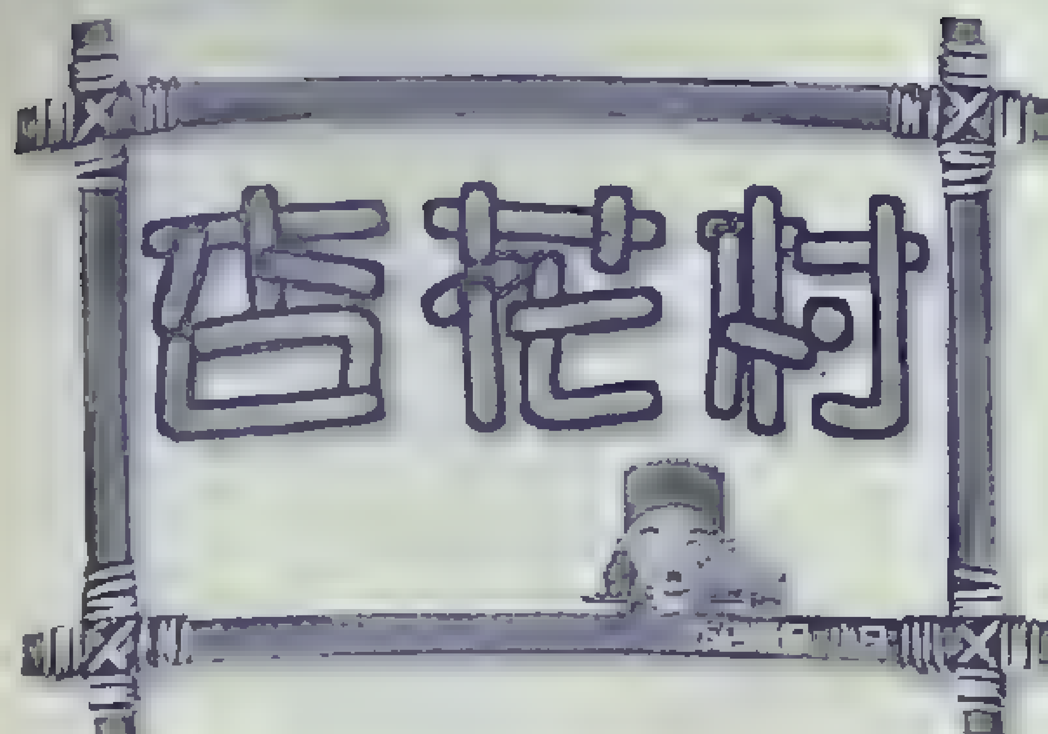
○我的电脑在一次重装系统后，每次玩《英雄无敌III》系列游戏的任何版本或《轩辕剑III》、《霹雳奇侠传》等游戏时，进入游戏声音严重颤抖，而玩其它游戏则无问题。我格式化了硬盘重装系统和游戏也无法解决，望各位高人为小弟指条明路。我的机器配置：PIII-600EB/MSI6309集成声卡/TNT2 M64/KINGMAX64M PC-133/WIN98/DX8.0。

（四川西昌　幽魂）

20010815.字体显示问题

○最近Windows内置的英文字体显示不正常。最大化、最小化、关闭显示成0、2、r，一些程序中的字体变得像黑体一样（好像全是内置字体），下拉菜单的按钮成了6，其他无异常。不知哪位知道，麻烦告诉一声。

（skura）



●问世间，情为何物，直教（？）生死相许。

请恕在下愚昧，不懂古文之甚，所以想请教一下上文中（）中究竟有没有一个“人”字呀？如果是有的话，那你们第6期第46页上可就丢脸丢大了！但若没有的话也请告于我知好吗？好让小人知道自己的文学水平是多么的不堪，连这么一句名言也记错了这么多年。

（上海　吴雯雯）

——问得如此郑重，我得认真回答呀。元好问的《摸鱼儿·雁丘辞》本来就是佳作，又托金大侠之福遍传华人世界，堪称脍炙人口：“问世间，情为何物，直教生死相许。天南地北双飞客，老翅几回寒暑。欢乐趣，离别苦，就中更有痴儿女。君应有语。渺万里层云，千山暮雪，只影为谁去。　横汾路，寂寞当年箫鼓，荒烟依旧平楚。招魂楚些何嗟及，山鬼自啼风雨。天也妒，未信与，莺儿燕子俱黄土。千秋万古。为留待骚人，狂歌痛饮，来访雁丘处。”这首词有很多版本，比如“情（为、是）何物”、“（离别、别离、离愁）苦”等等，但绝对没有那个“人”字，因为词牌限定了首句字数是“三、四、六”。记错了并不奇怪，因为以讹传讹的次数实在太多啦。

●不能“随便说说”——第6期家游卷首语改错：

1.国外学生大肆采购盗版碟系打击盗版不力所致。我想举一个反例：你见过他们随地吐痰或者象你我一样任意横穿马路吗（别跟我说你从来没有违反过交通规则）？知识产权的保护即使在西方的制度体系中也不是自然生成的，带有很强的硬性嵌入的特征；同时软硬件产品的互补特征使得对盗版的强力打击会带来硬件市场的崩溃。无论在理论上还是实践中知识产权的保护都是相当复杂的，决非因无知而无畏的狂人喊几句口号就能解决问题。一无所知何妨三缄其口！

2.国内游戏业者不容易，要宽容一些。不看不知道，逻辑真奇妙！在下似乎听到有人动情地哀号：大爷大娘，可怜可怜我们吧，赏两个子儿吧！求求您了！

游戏业（从业者和媒体）急需摆脱这种叫花子心理。我们是能拿得出上好货色的商人，不是狗皮膏药推销员，更不是丐帮的N袋弟子！玩家是消费者不是慈善家。宽容但不要纵容，溺爱根本就不是爱！国产垃圾就不是垃圾？假冒伪劣也是人做出来的，他们也值得同情？国产游戏即使不论价格，几个不是伪劣产品，不就是占了汉字的便宜吗！引进的游戏做一个几K的汉化包加上一篇初中英语水平、狗屁不通的说明书就敢称中文版。哪儿凉快哪歇着吧！

3.坚守值得尊重。别骗得自己都信以为真了——赖着不走不是坚守。谁也没逼着不让你走！孟京辉说过：谁也没有理由抱怨，只要没有人拿枪逼着你。有人比咱干得好，咱又老是干不好，怎么办？走呗！不干了！

（ppbear）

——记得编排第6期杂志时，小马曾劝告Racer别再在卷首写这类话题了；可当时Racer文章已成，MP狂减，实在是无暇再举起手中的魔……笔……你的道理是道理，Racer的又何尝不是？予岂好辩哉？予不得已也，呵呵……

●看了7月《家》中的《且慢喝彩》一文，知道了全国各地网吧的种种遭遇，我才深深的感到我们这儿有说不出的幸福。在我们这里，有电脑就有游戏，没有一家不带游戏的网吧。什么《星际》、《帝国》、DF、IGI、《突袭》应有尽有，有时还现装现玩。来到一家网吧，仔细一看十人中有七人在玩单机或联网游戏，一人在玩在线游戏，二人在上网……

有时，某些执法者都会在网吧里玩游戏。有一次，我与几个同学来到位于一交通要道丁字路口附近的网吧，看见门口停着几辆执勤用的交通警车。我们当时还想，这么多车，那交警到哪去了。我们一进网吧，一排全是交警，在联DF3，见我们进来，叫我们和他们联CS，说他们当“警察”。哇，是真的警察！万一外面……

（贵州贵阳　七绝剑）

——第7期的这个专题引发了广大玩家的积极讨论，在新浪等著名网站上专辟的讨论区里更是热闹非凡，颇有激愤不平之语。可以看出，相关部门的管理办法还有待进一步健全和明确；而在全国各地，网吧的现状也是千差万别。运气好的，高高兴兴地玩；运气不好的，也别在网上骂，叫人又多了玩家素质不高的口实。

●梅雨时节雨纷纷，他乡游民欲断魂。纸上灌水何处有，家游里面杏花村。

六月的这个城市，淫雨霏霏。在这里，没有游戏，没有网络，远离了友情，哪怕是暂时的也足以让我用尽耐心去单独面对这无边的寂寥。所幸，还有《家游》陪我，默默地为我驱走一些孤

寂。是啊——至少还有《家游》。于是我第一次提起手中的笔……感激。

（孤单的印度阿三）

——我最不愿意看到的，就是我们的玩家总是有身不由的愁绪。借酒浇愁愁更愁，借游戏和《家游》消愁亦也一样，这个时候，把它们扔到一边吧！

柜台后面的对话：

老编：胆敢唆使读者罢看杂志，你又想住[illegible]了？这次没有蚊帐！……

小马：呜呜~~看在申奥成功您[illegible]的份上，就算了吧……这次锻炼，肚子里多了不少[illegible]墨水……老编真是用心良苦啊~

老编：咳咳……听说杂志主页[illegible]了问题，论坛不能用了，岂有此理，赶快恢复！

小马：现在正在申请服务器托管，增强主页功能，届时众读者定赞您深明大义高山景行啊……费用只需XXXXX.XX元……

老编：咳咳咳咳……那么现下读者的意见何处倾诉?！

小马：游骑兵已备下临时论坛，只是近来有些读者脾性暴烈，言语多有冲撞，不知……

老编：咳咳咳咳咳咳……端上来！！

"互动家园"论坛文章摘录

上个月网站坏之前写的，都来看看吧！

●本来我懒得说什么，但一周前zzll骂我不是《家》的人，我很生气，真的很生气，所以发帖骂了他，帖子不一会也就被删了，后来那一天我气冲冲的写了下面这些滥字，由于学习实在繁忙没有时间上网，本不想登了；不过看看写了这么多，不滞在网站上觉得更不值，所以……如有冒犯或不对的地方，请各位大伙见谅！

为什么《家》不受欢迎?！

首先，支持游戏或是专门玩游戏的人本来就少。我相信就中国而言，除玩游戏以外的所有玩电脑的人，一定比以玩游戏为主的人多出十倍有余，加之整个社会的舆论问题，你好好算算圈内的人总共能有多少？你别妄想40岁或是更年长的人来玩游戏，他们除了能接受点棋牌乐，骂还骂不过来呢（有目共睹吧，我大舅就是相当的顽固派，他连上网的人都一并骂，我看我是对他无能为力了！）。是，我们是前景大好，不是我咒他们，但至少也要等到上一辈全死光光才行，也就是说想让游戏可以得到长足的发展，最少还需要个七八十年的（连咱们都入土了！）。何况现在也是色彩缤纷，GB、PS、DC……和不久后的Xbox，我们PC fans还剩下多少了？[illegible]也是五花八门，我们《家》的书和网站又能有多少人支持了？

其次，也是最最核心的问题，就是《家》，实在是不知进取。不是我说《家》没有进步，而是进取心实在太弱。在各行各业都有不少的典型代表，比尔·盖茨及他那伟大的微软就是最好的例子，当年者事不也是[illegible]后头混了七八年吗？Blizzard也是因为《星际》才使得皇位更加稳固的（我看Interplay来气，所以，不提！）。求伯君和王志东当年有谁看得起过他们？皮尔·卡丹当年不也只是个裁缝吗？张正义创业时，不也只是个兜里只有100美元的穷学生吗？（灌些水，我们吉林的"宏宝莱"也是一炮在全国打响，哈哈哈哈哈！）and so on.例子实在太多了。

坐标：电子游戏平台。好像就我知道的《电软》是国内第一个专门介绍电子游戏的月刊，发展到今天，其间出了几个《游戏同志》啦，《电脑游戏与电子游戏》啦，《游戏天地》啦，很多很多的，但最值得称道的也令我满意的是《游戏机实用技术》。98年第二次去北京，一天，我刚吃完肯德基，闲着无趣决定去买本杂志看看，拿本《当代歌坛》（现在已经有年头不买了）我就在那书摊看上了书，偶然看到了那本书的创刊，想想反正也是老妈掏钱，不买白不买。这几年过来，我除了第一期一本都没买过，创刊号也因为当初的不珍惜和搬家的缘故，随手给了收破烂的。比较守旧的思想一直使我断断续续的买了4年的《电软》，直到5月初那天去买《家》和《大软》，拿起书看了两眼，才知道，《游戏机》，真的已经超出《电软》好多好多。《游戏机》如今已经成为学会砸缸的司马光，可《电软》却仍然还是那个只会做儿诗的仲永。

坐标：PC游戏平台。在我认为，《家》并不成功，所谓的成功应该说是某种意义上的成功，是因为国内，这里，仍是个空缺。小弟已经很少买D版了，而且，出于对游戏的热爱和支持，很多的书我都买回家看过，今天，我这个志比天高的人就来高谈阔论一把。《集中营》似乎在一步步走向堕落，《软件与光盘》和《电脑游戏攻略》属于纯粹是在混饭吃，腾图电子的《新游戏人》是一个不折不扣的垃圾，《游戏时代》似乎也一直生活在迷惘之中，《新娱乐时代》正在艰难险阻之中解放着全中国，试与《家》比拼！《网络游戏世界》，一个另类，也是在沙漠中浇着树。其他的杂志好像也没什么好的了，《家》为什么能成为龙头老大，可见一斑。

我为什么佩服《大软》，好，好好说说。《大软》是在《家》后出现的，铸剑没多久就开始炼了刀，起初灌水是不少，可是他们知道吸收批评，可《家》呢?一直都没看到过几篇批评的文章被选登过，而且读者们好的建议也时时不看《家》采用。至少在我看，《大软》进取心很强，知道尽量去迎合读者。你们说《大软》不好，不好到哪里？你们都好好看过吗？以前的是以前的，难道以前《家》就好到哪去吗?今天我们就在这里说个清楚！且不说别的，《大软》的游戏区，除了攻略部分显得有点老土之外，还哪里照《家》差?而且我认为那也是应该的，《大软》本来就不是专门的游戏杂志，如果真的连游戏区都比《家》好，《家》还混个屁了?且不说远的，你就看看最近一阶段，《大软》7期的"女性的禁区——论女性与电脑游戏"说得多好，8期的"对高校开设'游戏'专业的探讨"真让我有所安慰，第10期的"美国电脑游戏杂志评析"选登的多好。可能我说话没权威，那好，让《家》自己的人出来说说。总第100期竟然有人说没看出来哪里好?那我怎么没看出来《家》第6期哪里比它好呢?您们仔细看过了吗？那是他们用心血和时间创作出来的，并不是抄袭得来的，这就是在我认为一个杂志的好坏的关键。可以说100期的每篇文章都很好，如果你是在没有看过的情况下说是糟粕的话，可以说你就是个"愚益愚"之人。相反的，我怎么从来没看见过《家》什么时候有过那么好的专题企划？而且整本书上总共也没有几篇文章。他们说得对，笑傲江湖演义不但内容越来越少，而且也越来越没有意思，还字大行稀，就说权力帮的发展史，像以前肯定是两页挤得满满，可现在呢？放心，我们还没老到连一号字都看不清楚的程度，所以，不要灌水（严重警告）！我只能说《家》出精帖，理所当然。而《大软》的这些文章，不是我对《家》的不肯定和批评，这是对《家》的一种公然的挑衅，是一种无形的压力和警告了！《大软》为什么要一月两期，就是因为他们的工作量实在太大，信息量也实在太大，除了实力强劲的《电脑爱好者》，他们还有何畏惧呀？相反的，你看《家》呀，是在是不知进取，以前才6.8元一本破书，杂志的包装和内容也极为不好，何来的读者？创刊7年了你们众编辑自己好好看看自己的心血，一本破破的月刊，有时一年下来能出个增刊什么的，这叫做进取心很强吗？这也叫做市场份额在一步步扩大吗？前些天我在网站上看到有人说《大软》灌水越来越多，那我怎么没发现它的市场份额在减少呢？相反的，《家》呢?拍这种马屁有什么用呢?除了去年7月改版还有了些新起色，我怎么就没听说过《家》有什么更大的抱负呢?哪怕你出个光盘杂志什么的，不管评论如何，也算是向前迈进了一步啊!可以说，说《大软》不好的人，你无知，你趋炎附势，你人云亦云。相信《家》自己的编辑们自己心里最清楚，对于《大软》在业界的走红，一定是无尽的畏惧和担心。

再看看晶合互动，刚起步时不也是跟着连邦后屁股混了四五年吗?你看看现在，什么热闹没在他们那?他们成了万智牌在中国的总代理，就说最近，《红月》、《大法师》和《大富翁》，也是由他们代理发行的；相反的，捷径呢?就只能代理些像《魔法时代》的这种绝对不受欢迎的游戏。如果《大软》不为《家》所承认，那么，晶合互动应该能得到捷径的百分之百的赞许和佩服了吧？

路漫漫，水长长，我们要走的路，真的还很长很长。如果真的要我给《家》订个标准，那就先赶超美国的《电脑玩家》吧。包括我在内，所有舍命维护《家》的人，走出来吧！这个世界已经不再属于我们，我们，已经落后于这个世界了。难道，真的要"鸦片战争"的覆辙再次重演时，我们才会明白一切吗？

我的爱，已飞遍五湖四海；但我的心，将永远深埋《家》中！

886，没有时间在这里玩了，我还要地理会考，还要给我女朋友买冰砖吃去，还要去听老师们无休止地叫骂……还要去看刚刚拿到手的《大软》102期（话音未落，已有无数砖头砸在非常白痴身体的各个部位，当时的场面那可真是血肉淋漓，横尸当场。唉，连个120都没有叫来，便这样毫无声息地死去，真是可悲，可悲呀！）

（狂热的Blizzard迷一永永远远支持《家游》的非常白痴书）

●这样的话题很无聊，无意义，先想想除了批评还该干什么吧！

（yexinad）

●掏七块八毛钱，买杂志，回去看，没想那么多，也用不着想那么多，

（刀痕）

●无聊！实在是无聊！各人喜欢的东西不同，何必在意呢！

（DarkKnight）

●谁说《魔法时代》不受欢迎?

（chj）

●哀哉！对非常白痴的热忱表示敬意，对自己日渐衰老的心情悲哀……

（海心）

●睁大一只眼，把《家》的缺点无限扩展，闭上一只眼，对《家》的优点视而不见，要是这样能把问题看清楚看全面，那还有什么叫"睁只眼闭只眼"？

（birdseed）

●虽然很"白痴"，但写得很好。

（平凡之神）

●出版物的竞争还真的激烈呢，不过除了你对《家》的批评外，我同意你对其他杂志的看法。反正我也没那么专业……看也看不出什么缺点，只觉得《家》现在物有所值……

（羽音）

●虽然有些片面和偏激，但不愧为一篇好文章:）但作为一本游戏杂志，《家》还是很不错的，买她的人也都是热爱游戏的人吧！大多数也都会是《家》的拥护者吧:）你这样说可能会引起一些人的不满哦，呵呵……不过，有错误就一定要指出，我支持你:）！

（妖狐藏马）

●从文笔上来说是优秀的，从论点上来说是牵强的，从论据上来说至少我不是恭维的！

（真宫寺ZD）

●不错！不错！感动！我是个PCgamer，很久没看到这类文章。But……太长了，我的眼睛……

（MXO）

●无论如何，也是一个爱《家》的人呢。我也喜欢《家》，要努力啊，呵呵。

（llwb）

●不愧为非常一一白痴！

（曾能混）

●我爱《家》。《家》加油，《家》努力！

（猫猫爱雪）

●嗯，文笔的确不错，注意，是文笔不错！

（天气）

●精神可佳啊！注意，是精神，而不是逻辑、内容、文笔或其它，嘿嘿……

（异教徒）

●理解万岁啊！

（天地男儿）

●你是不是每期《家》都买呀，《家》的进步是有目共睹的。不错，有一些方面《大软》是比《家》好，如经常自我批评，但你不希望一本杂志一天到晚自我批评，那还不如改名叫《家用电脑和批评》算了。还有就是你说《家》不接受读者的意见，老兄！这本杂志是读者做的，还是《家》的编辑部办的；如果是这样，还不如叫《群众电脑和批评》……不过话说回来，有些话还是很需要《家》的人来反省反省的。

（永远）

●想挨扁啊?!

（巴尔的王座）

<u>《家》怎么了？大宇怎么了？</u>

●我有点怀疑（只是怀疑）写《大富翁5》这篇文章的人是否真的好好玩过这游戏，单机就不说了，说说文章特别再三介绍的网络对战的问题。真的有他说的这么好吗？

首先，也是最大的问题，网络对战时如果玩家的水平相差太大，经常会出现还没打完，看见自己的钱和别人相差太远，很多人就下了，然后只剩下一两人在那玩，试问你还有人人对战的刺激感吗?给我的感觉不是胜利的喜悦而是一种强烈的失落感。

第二个问题，你正玩得兴奋的时候，突然……从游戏画面内跳到开始画面，难道又掉线了，我……%Y%—#—Y#—•Y#—[illegible]，并不是服务器的问题，而是游戏本身的毛病（1号玩家：你以为你很厉害吗？我TM不玩了，看你们怎么玩，都[illegible]）原来只要1号玩家不玩，其他人都得跟着遭殃——Game Over啦。案，说实话我《石器时代》经常掉线不玩了，但至少不会影响其他的玩家，但这《大富翁5》也太那个了，1个人居然可以左右11个人，真正的败笔呀！

第一个问题，不是Bug的Bug。我有一个百战百胜的方法，甚至可以一块地都不要，游戏开始后不停的走，等升到可以买分班卡、转向卡和均富卡后，去道具店狂买这3种卡，然后去把钱全存掉，现在你可以坐在银行旁守株待兔了。不停的观察别人的现金有多少，然后不用说了吧。由于你一直在原地不动，所以不会给别人房租，呵呵！当然还要不停的去存钱啦。等把别人的钱分得差不多的时候，你还是不动，原地炒股。炒股，那也叫炒股？真的这样的话，全体人民都不用工作了。制作这游戏的人一定是股盲，你可以专买那种涨停的股票，就是在涨停变下跌的瞬间买，然后基本上它马上又涨停，也就是不停按鼠标吧。你会发现炒股居然这么容易赚到钱，而且是狂赚。（幸好不是真的，不然还不乱套。不过在此我建议在股市中亏了很多钱的朋友玩玩这游戏，可以找找赚钱的感觉。“大宇怎么不把游戏的这个优点好好介绍介绍呢？游戏一定狂好卖，笨啦！”）唉！大宇难道也要没落了？（你可能会说大家都掌握这种方法不是有又竞争性了吗？错——你想想大家都不动，大家都把现金存了然后只是狂炒股，是怎样一种情景。因为我遇到过几个这样的对手，简直是恐怖啊！不知他们的感觉如何，还有乐趣可言吗？）

综上所述，《大富翁5》可以说是大宇的一大败笔，所以不是大宇fans的人，请不要买，因为这游戏是用来摆着好看的而不是用来玩的。（声明：我就是大宇的fans，什么《仙剑》啦，《轩辕剑》啦，《明星志愿》等等等等我全买的正版，就因为这样所以我一定要把他批死，批痛……）

《家游》这次也是，竟然打这么高的分，东东应该检讨检讨，我猜你一定没好好玩这个游戏，有点偷懒哦，呵呵！我最喜欢的就是“游戏评析”和“文渊阁”，希望下次不要这样哦，还是给咱小编打打气吧！——东东加油，小马加油，游骑兵加油，石子加油……加油……《家游》加油！

（平凡之神）

●是游戏就有会欣赏的人，很遗憾，你我都不是这一种人。

（随风）

●看了本期关于《大5》的评价，不由得怀疑小编的水平！一个反映普遍不佳的游戏，小编竟然给出了那么高的评价。而相反的，《天之痕》这样里程碑式的作品，小编的评价却非常低。不知道小编看着本期《天之痕》高居榜首有什么感想，反正我是不由得怀疑小编的水平！

（大天王）

●不过我想也许联机真的会很好玩，尽管我玩过单机版后认为它是垃圾。

（萎萎）

●联机真的很好玩！

（nbxz）

●有性格，不人云亦云是好的，但不能专门逆潮流而动！

（大天王）

●在网上我玩过，但感觉也并不是像书上说的那么好！仍然是按空格比赛，而且很是混乱！

（DarkKnight）

●我来说几句，别练我啊:)

对于《大富翁5》，我也是只玩过单机版，也曾骂过，也曾对不止一个的朋友说过最好连D版也别碰……后来呢，我有几个朋友联网玩过，他们的观点是：还是比较乱，但是，只靠胡点快点鼠标是没用的，策略能表现出来，也就是他们说的“从中能看出玩家的水平”。我相信他们的评价还是比较公正的。对于《大富翁》系列来说，以玩家水平而不是运气来主导游戏也算是个不小的进步吧（以前我玩《大富翁4》时常输给刚上初一的妹妹:()。所以看了《家》上这期关于《大富翁5》的文章，我并没有太多的愤愤不平，我觉得作者的观点不能只被简单的认作枪手，这有点不公平吧。

大宇抛弃了以往的成功方式而选择了一个新的方式，这个过程不可能被接受以前方式的玩家所接受，所以，大宇的这次尝试不算成功，但或许却是必须的，不应给它像《新天使帝国》、《轩辕伏魔录》那样同样划上失败的等号（有语病?）。如果还有人非要以大宇内部也有人说《大富翁5》不好玩来否认它，我也无可奈何，大概这也只在中国算是新闻吧。:)

我挺欣赏文章作者的一个观点：有了好的创意，还要有让玩家接受这个好创意的方法。这点，无论是大宇还是中国的所有游戏公司，都还有很长的路要走。

（挽留）

<u>对杂志上广告的一点建议</u>

●《家游》是一本很有水准的杂志，各个栏目大到攻略，小到卷首，无不精雕细凿，处处闪现专业精神与严谨态度。尽管偶尔也会出点岔子，但人非圣贤，孰能无过，一点小纰漏并无损于其一贯的精品形象。

但是（话说到这份上，通常都会有个但是:），杂志上有一个部分的水准是与整本杂志极不相称的，那就是广告。也许那些广告登在别的杂志上并无不妥，但在《家》上，我就觉得很不和谐。说到这儿小编们肯定要辩解了：那些广告是广告商做的，我们也没办法啊。但我觉得，小编们有义务向广告商们介绍自己杂志整体的编辑风格，介绍杂志主要读者群的特点，让广告商们提供的广告不仅传达商品信息，更在风格上与杂志融合，在内容上符合读者的口味。要做到这点也许不容易，但本着精益求精的方针，值得去努力。

对于这方面，我说说我的看法：我认为杂志的风格是亲切而又严谨，而读者主要是有一定游龄的玩家，所以广告相应应该体贴务实，少说虚的，多做白描。内容上应该针对有经验，有判断力的玩家，用不着堆砌华丽的辞藻，而应体现游戏的特点和独创之处。比如可以在广告上介绍一下人物设定，给几张关于行为操控的画面，或者列一点游戏里有特色的装备道具等等。总之尽可能让读者看了以后就对游戏的大致特点有所了解，让玩家自己来判断，而不是扯上几句不明不白的大话，一个劲的叫卖。

这个想法，在行内人看来也许可笑得很，但作为一个普通玩家的我，真的很希望看到这样的广告。作为《家》的忠实读者，真的很希望这样的广告首先出现在《家》里。

（birdseed）

●能这样自然再好不过，但是可能吗?

让游戏公司单做一份在家游上登的广告？那在别处用哪个?要是每个杂志都这样要求游戏公司，那还不把设计广告的活活累死!

（亚马逊兔子）

◇公告栏◇

2001年第6期读者问卷调查统计结果

读者对本期的总体印象：

很好　79.45%

一般　19.37%

不好　1.18%

读者对本期封面的印象：

很好　51.96%

一般　43.72%

不好　4.32%

读者最喜欢的文章：

1.文渊阁:人龙（36%）

作者:咖啡

2.玩家沙龙:理解同样万岁（9.3%）

作者:陈京蕾

3.游戏边缘:AD&D类RPG规则概论（7.3%）

作者:wavow

万智牌有奖问答活动揭晓



由威世智公司和《家用电脑与游戏》杂志联合举办的万智牌有奖问答活动圆满结束。正确答案是：万智牌是一种集换式卡牌健智运动；万智牌以 10 种语言版本在全球发行。

以下为 100 名幸运读者名单，奖品为一套初级版《傅图三国志》。

四川自贡	谭　启
浙江台州	董灵允
陕西西安	李欣海
江苏苏州	李　昱
山西太原	倪　苏
四川成都	范　蕾
北　　京	王　博
江苏徐州	崔　棨
河北唐山	吴　迪
河南郑州	梁　丹
浙江湖州	谢金晨
重　　庆	朱　毅
广东信宜	罗鸿鹏
上　　海	舒永日
江苏南京	郁晓婷
河北保定	商世超

安徽萧县	樊兆杰
广西南宁	冯丹慧
吉　　林	于　淼
四川宜宾	邓　晗
天　　津	谢　峰
四川成都	张　银
四川攀枝花	赵晶鑫
安　　徽	熊　伟
四川安县	谭　良
浙江绍兴	李宋梅
四川叙永	张　永
福建晋江	石　亮
四川乐山	粟潇筱
浙江松阳	程奕鑫
河北张家口	石　松
河北保定	刘丹宁

河南潢川	汪承善
广东翁源	余永先
陕西西安	伊　思
浙江温州	冯少为
四川成都	万　乐
湖南益阳	裴笔剑
河南郑州	沙　鑫
湖南永州	王　毅
北　　京	刘信妹
湖北武汉	陈　彦
山东泰安	尹　健
北　　京	张　楠
浙江嘉兴	何晓平
北　　京	李　磊
四川成都	熊　凌
上　　海	金　杰
上　　海	邢　立
青海西宁	闫　珩
辽宁营口	张志贤
陕西西安	周继良
江苏无锡	周　丰
广东汕头	许如彦
福建浦城	孙　杰
福建南平	陈　敏
四川大竹	熊　黎
甘肃庆阳	朱廷峰
浙江杭州	崔永琦
山东胶南	邓自强
宁夏银川	徐　东
吉林图们	王晓举
湖南长沙	赖　旭
吉林长春	孙　鹏
江苏徐州	张一丹
江苏无锡	冯羽石

福建龙岩	沈　建
陕西西安	程　凯
河北徐水	付　伟
陕西西安	于　笑
海南海口	陆振龙
北　　京	曾　波
安　　徽	张学俊
上　　海	俞　波
河南光山	叶　飞
北　　京	胡　博
山西大同	李国宁
北　　京	柳一明
山东济南	付　阳
福建南平	卢　钰
湖南永州	唐　锟
新疆昌吉	杨春晖
广西灵山	梁朝通
云　　南	罗　昊
贵州毕节	王　剑
四川攀枝花	张　泰
青海大通	郝金冶
河北邯郸	张瑞斐
浙江绍兴	叶　宁
黑龙江牡丹江	王晓东
上　　海	周　昱
四川广汉	孙兴成
黑龙江	吕抒扬
四川德阳	张　华
天　　津	肖　珊
安徽淮北	朱　晨
陕西西安	赵　晖
河北唐山	刘　彪
四川中江	吴德智
新疆石河子	陈　巍

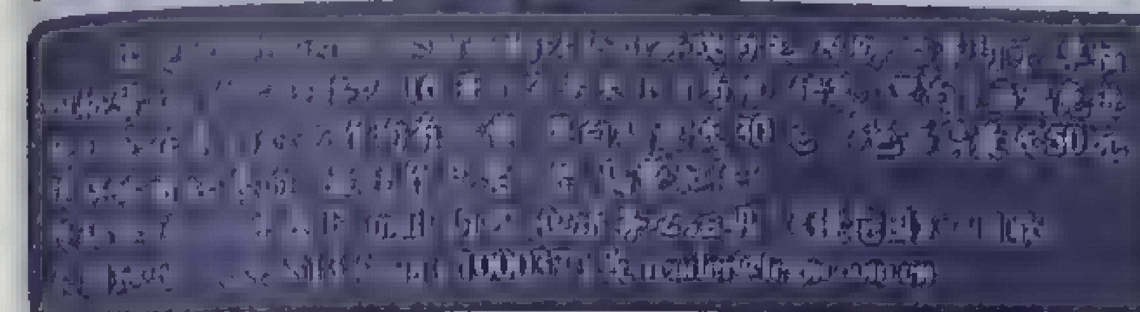
2001 年第 6 期幸运读者名单

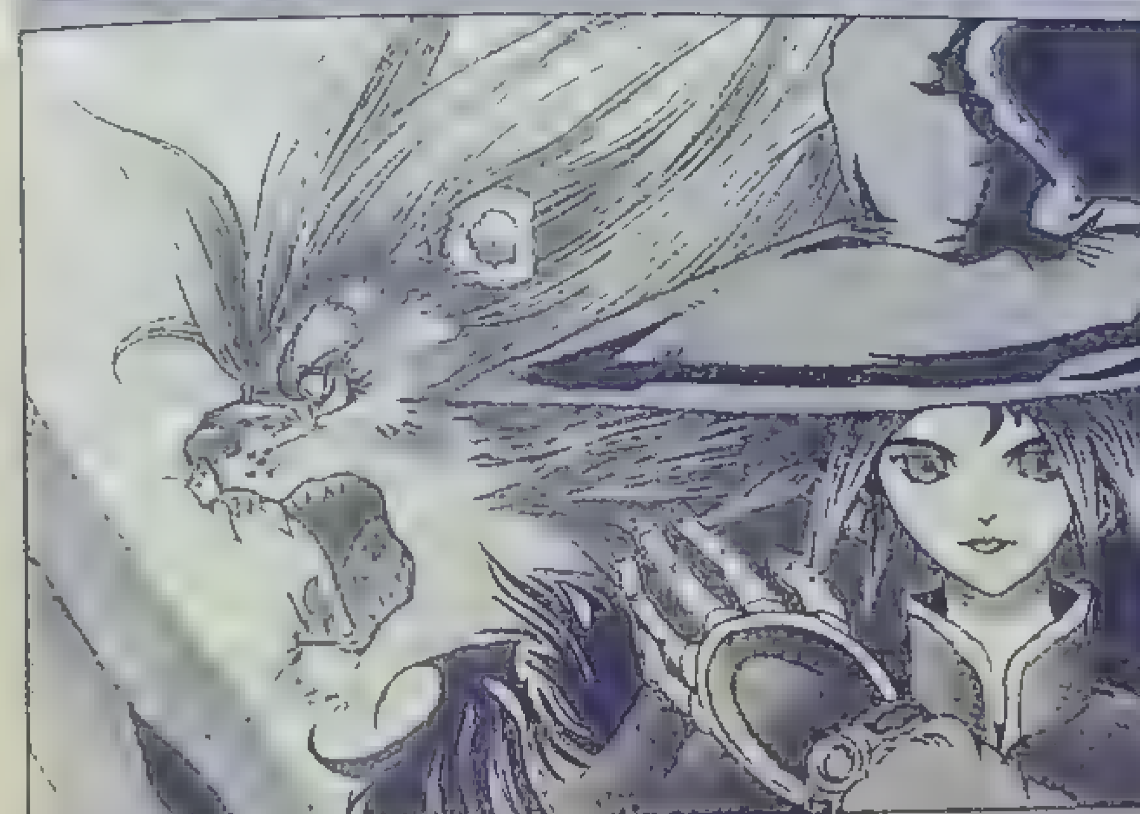
吉林长春	刘　强	云南玉溪	龚　英	四川绵阳	羊　鹊
江苏无锡	钱　俊	天　　津	吴　楠	上　　海	周路风
辽宁抚顺	韩若戈	四川成都	林　炜	江苏南京	魏　鹏
广西田阳	饶隆华	北　　京	王铭阳	浙江绍兴	徐　侠
湖北武汉	常　磊	天　　津	胡秉仁	广东深圳	黄俊裕
河南郑州	肖　炜	北　　京	郭　玮	山西太原	李德明
广东深圳	杨　琛	江苏沛县	张　峰	北　　京	马博涵
河北唐山	李超然	四川成都	黄　莎	浙江温州	赵亭岳
云南昆明	张　娴				

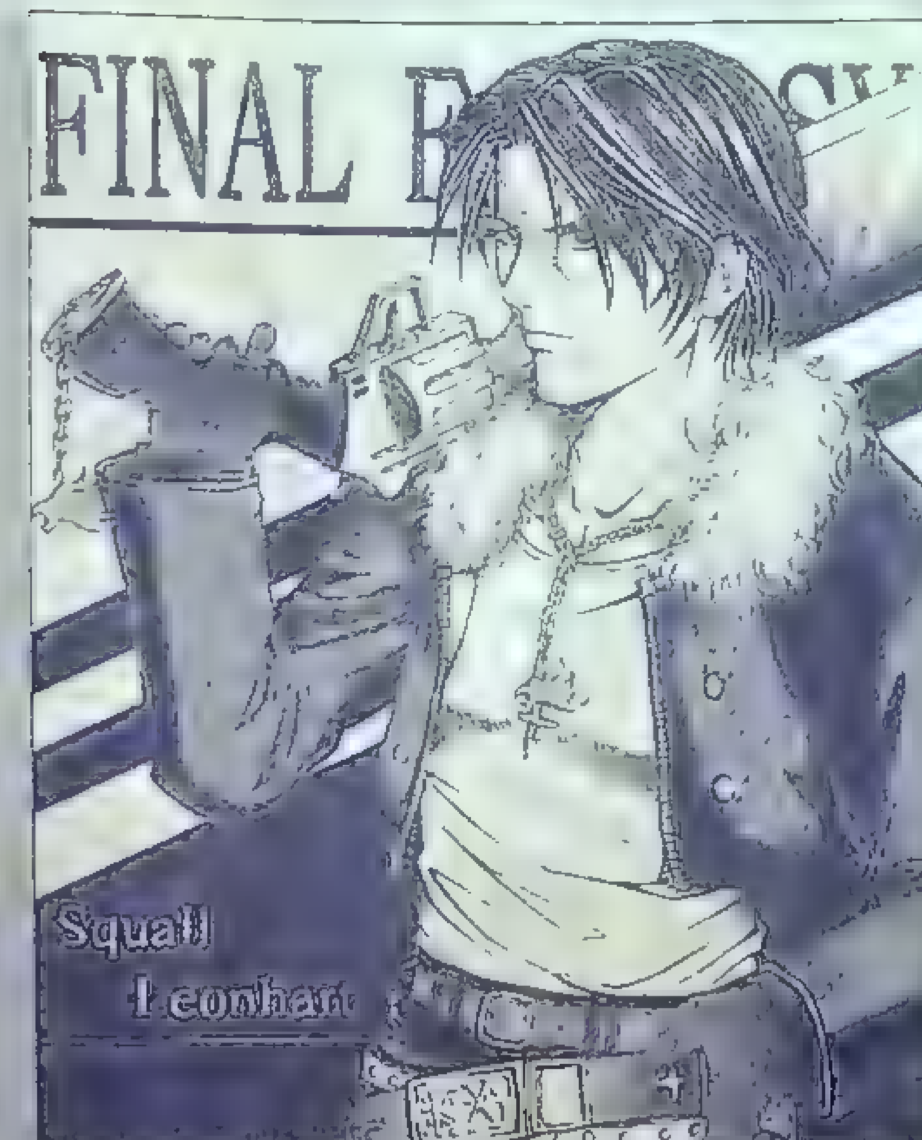
读者问卷调查幸运读者抽奖名额为 25 名。我们将为读者准备一套畅销游戏或应用软件作为奖品，在此感谢您的参与。

北京申奥成功的不眠之夜，石子正在编辑部里加班加点，而在我们窗正对着中华世纪坛的大窗前，站满了高低错落的人群……随着天空中次第升起的漂亮焰火，人们发出欢呼雀跃之声……呵，一想到这期杂志的编排工作是伴随着申奥成功进行的，石子就忍不住的欢喜。*^_^* 于是，请了很多漂亮的花草来开庆祝 PARTY！

上期最佳作品：北京艾洋的《Diablo II 之"小巫见大巫"》

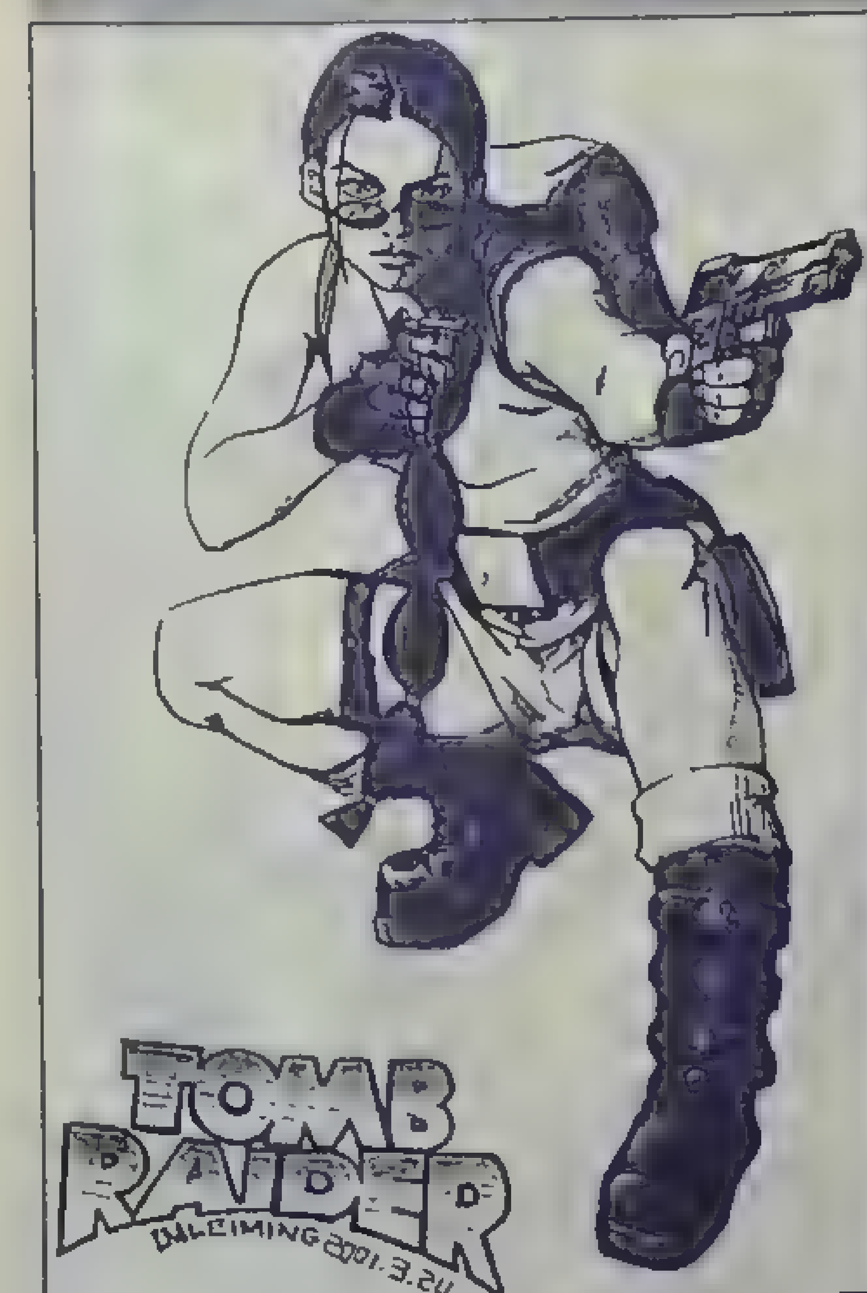




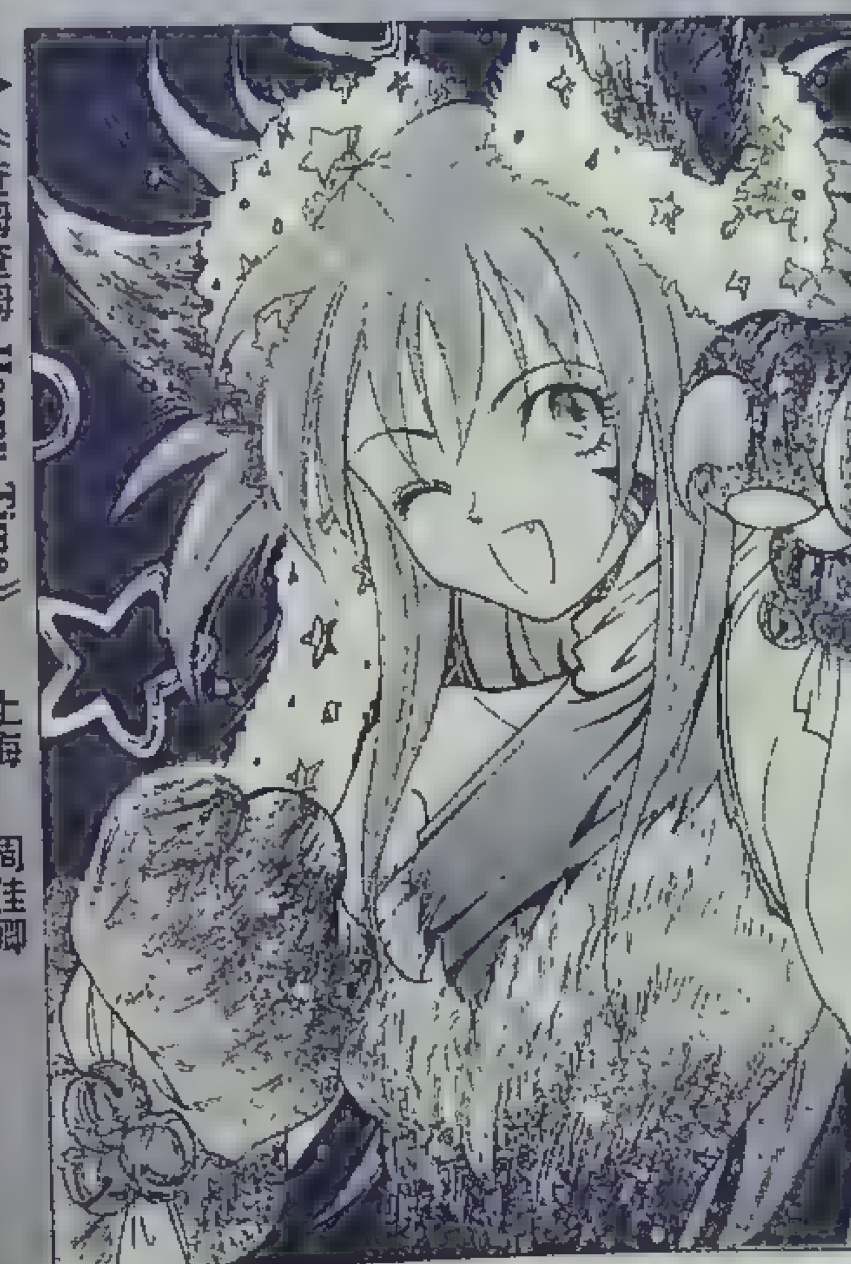


▲《FF8 之克劳德》　福建　首映日·纳兰羽
北京 2008 年怎能少了史克尔老兄呢？看，就连参加武术比赛用的刀都磨好了……

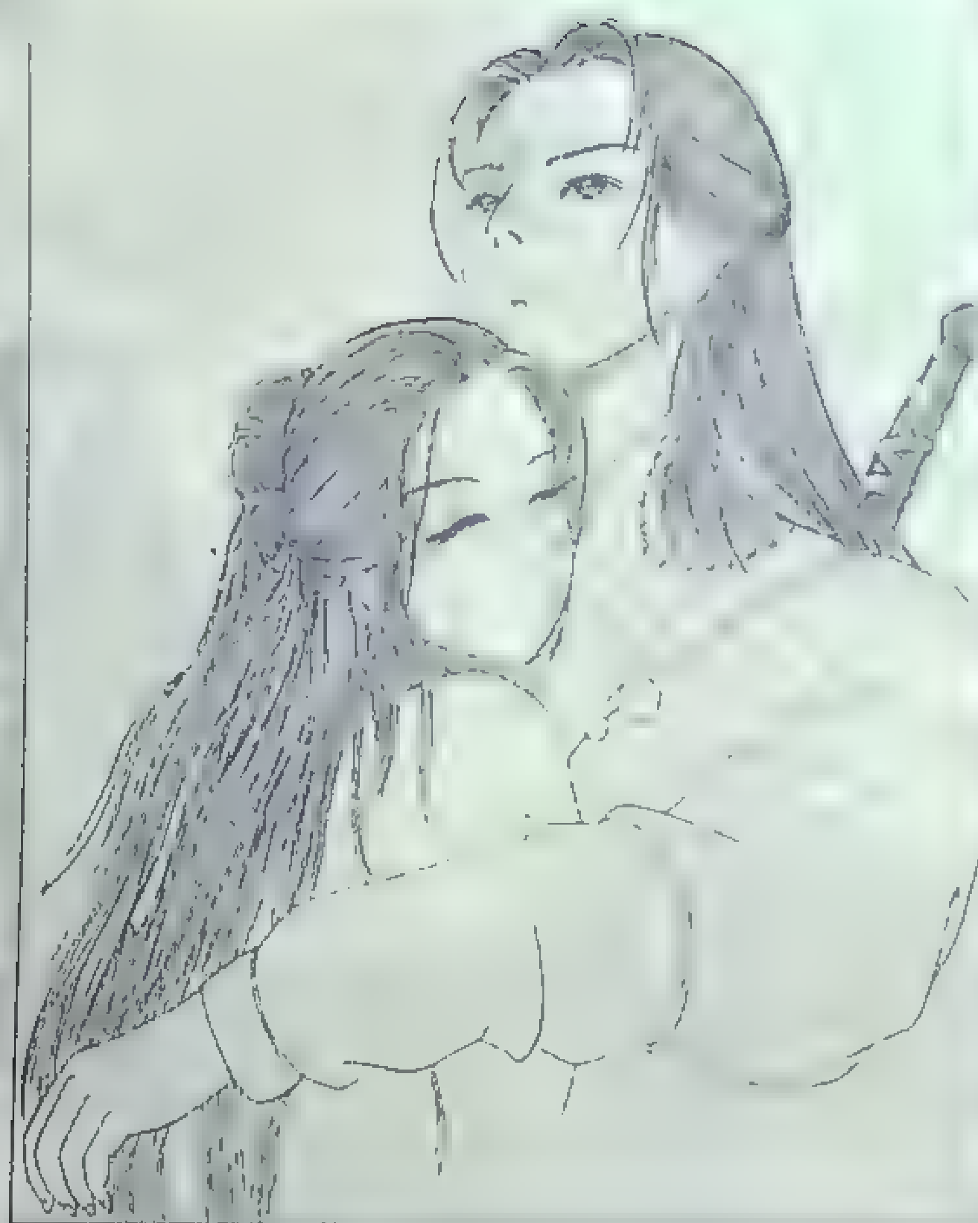
◀《决战》　福建　首映日·小尸
呵，史克尔同志的对手在这边呢。^_^ 好威风的狮子（石子？~）——不知谁会赢哦？

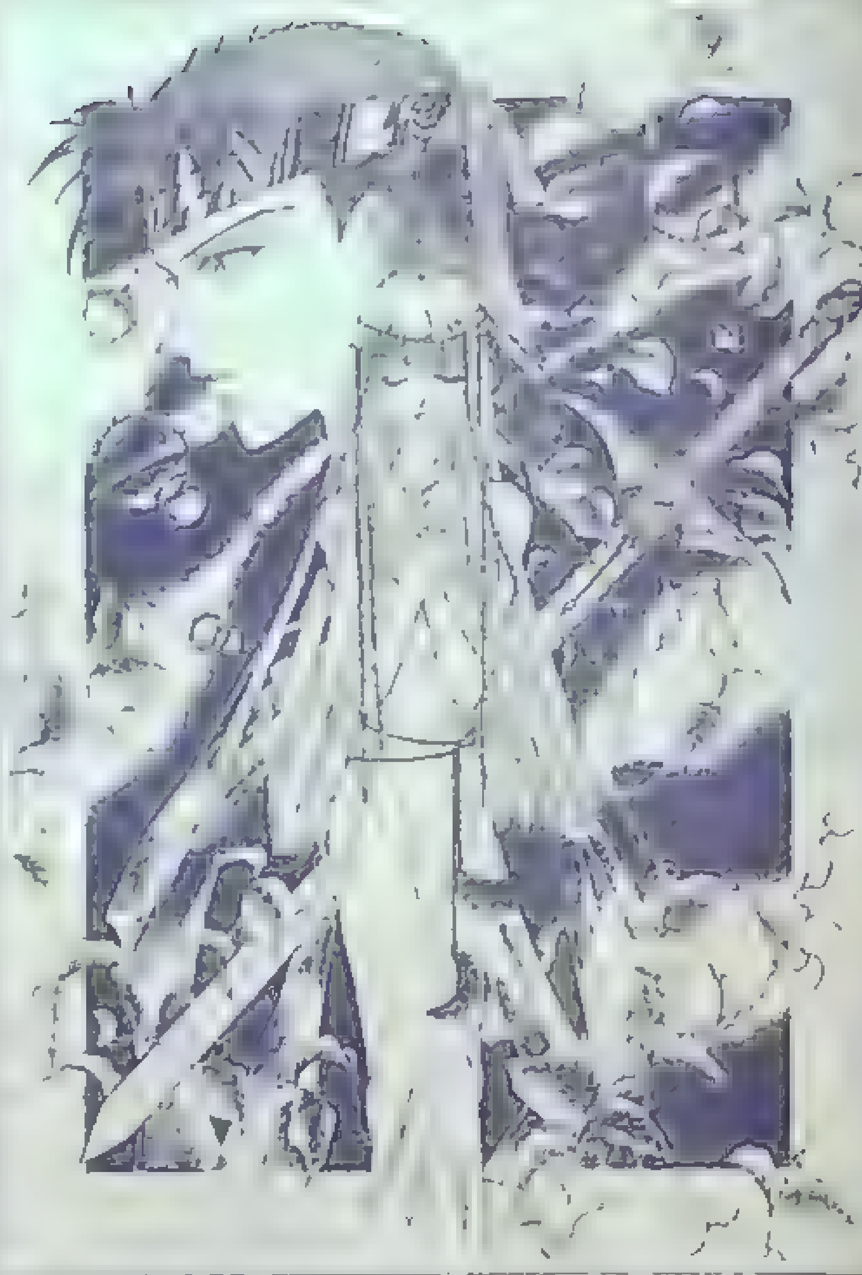


◀《劳拉》　重庆　无名（请作者速与本刊联系）
千万注意奖杯的安全防护工作哦。ö 咦？劳拉也要来参加奥运射击比赛吗？那……组委会可……



▶《查姆查姆 Happy Time》　上海　周佳卿
呵呵～今天猫猫好开心，大家一起来跳舞吧！（用爪子一钩～一钩」来啊来～「刺啦——」（衣服撕烂声」）哎呀……？ ;-D

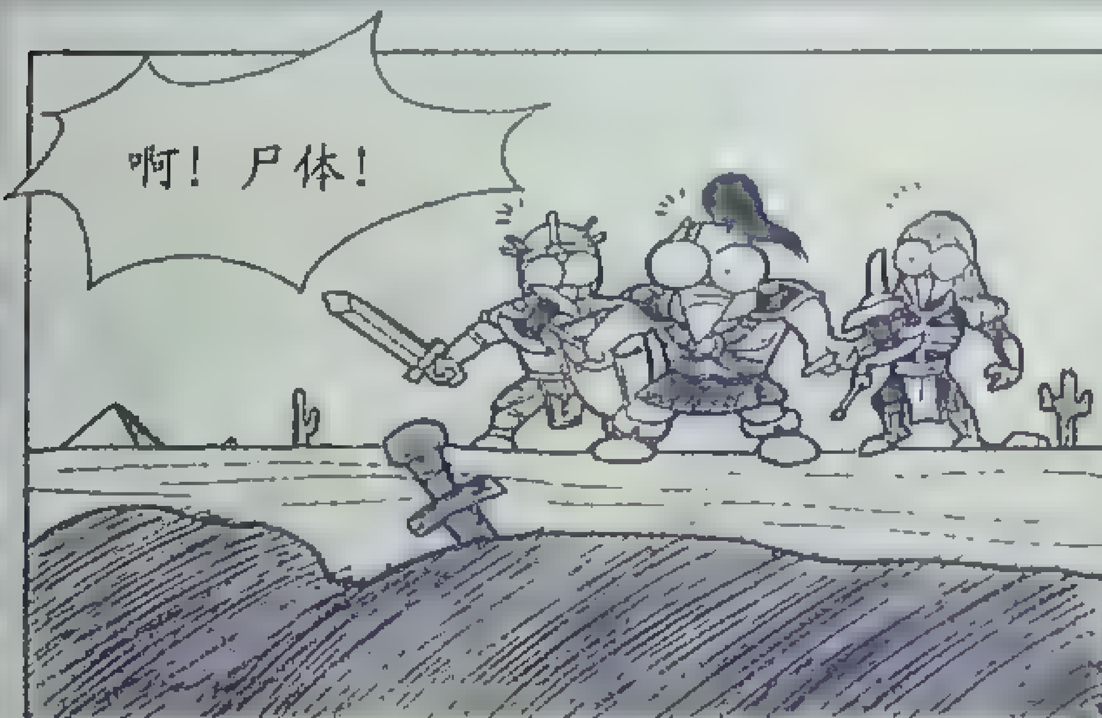


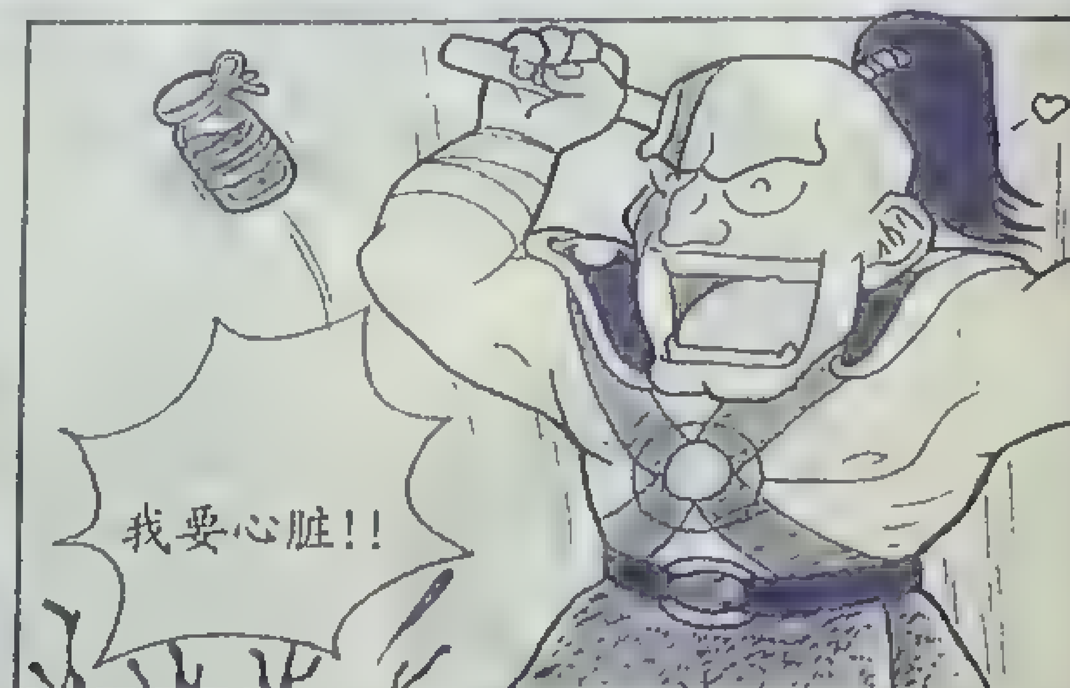


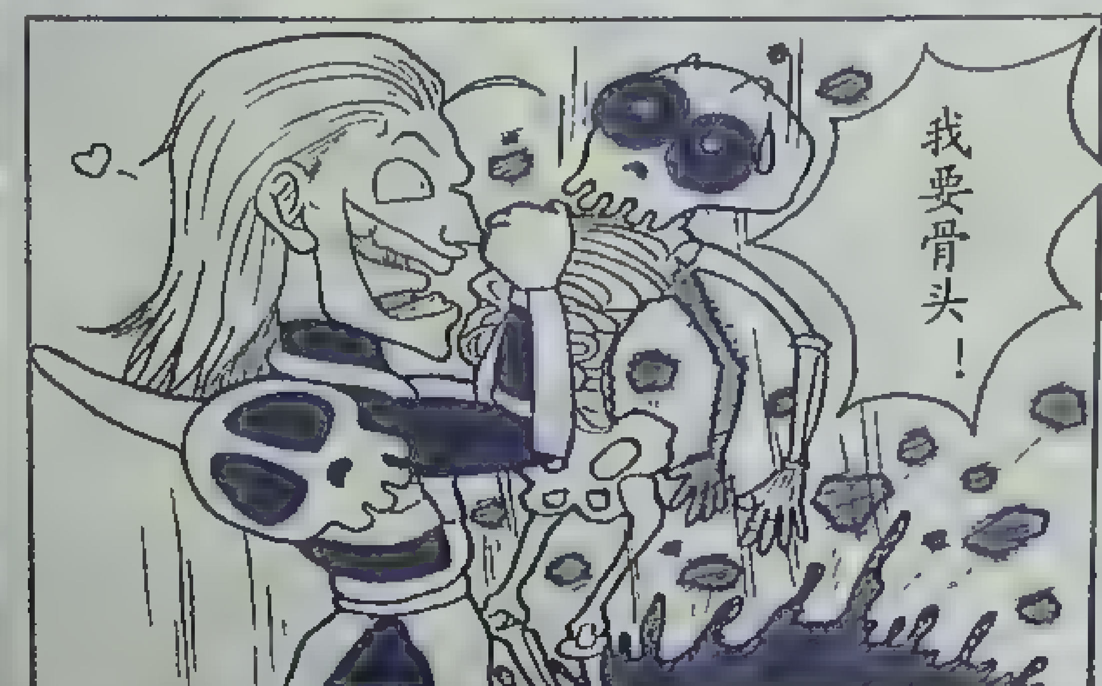
▶《祈祷》　上海　朱[illegible]雅
有这样的美女为中兴祈祷，北京当然会赢啦。下次也要她为石子祈祷一下，嗯（CS一定百战百胜。）

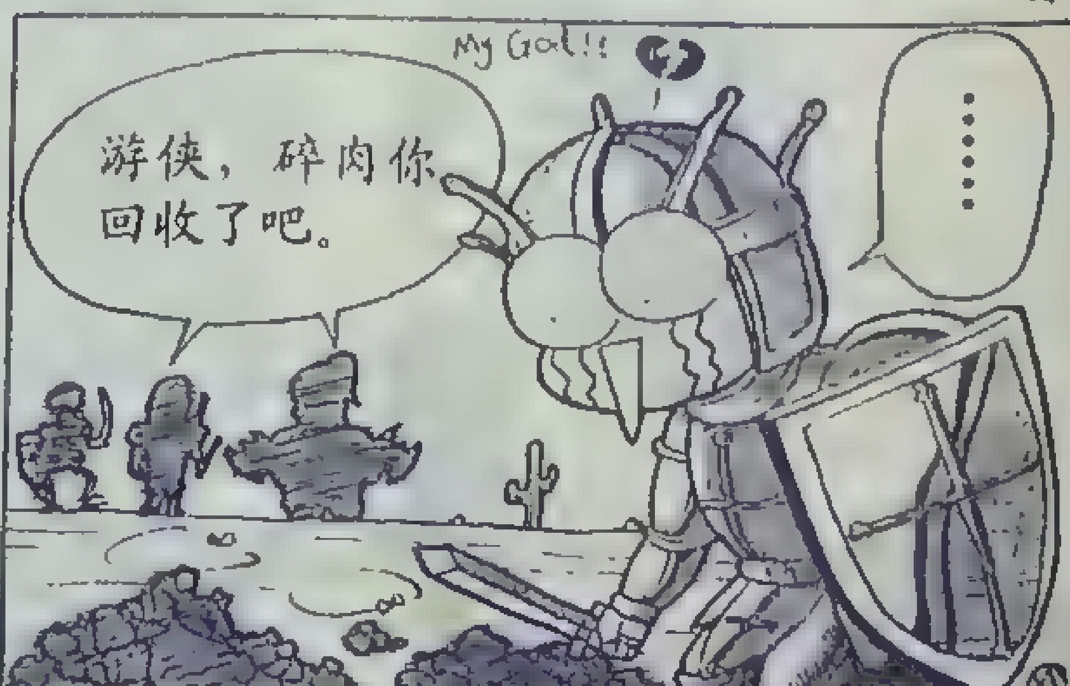
◀《神雕侠侣》　浙江　黑羽
看，杨过借中奥成功的兴奋劲赚龙儿的便宜哦－哼哼，好狡猾－！

▼《Diablo Ⅱ之"可怜的游侠"》　北京　艾洋





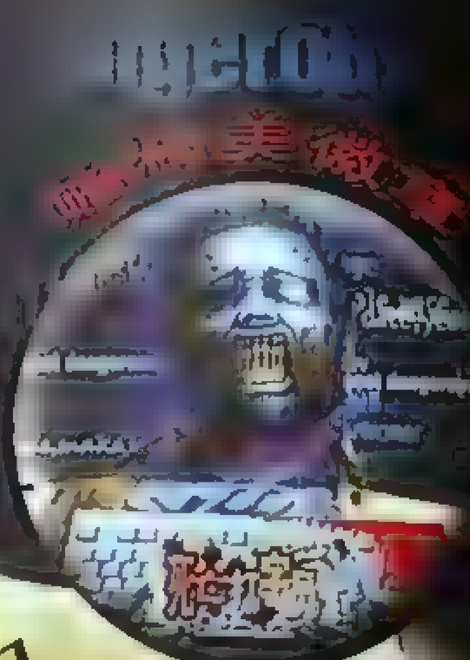




SEGA

50元 即将上市





拿起你的键盘去消灭敌人吧！！

死亡打字员

中文版

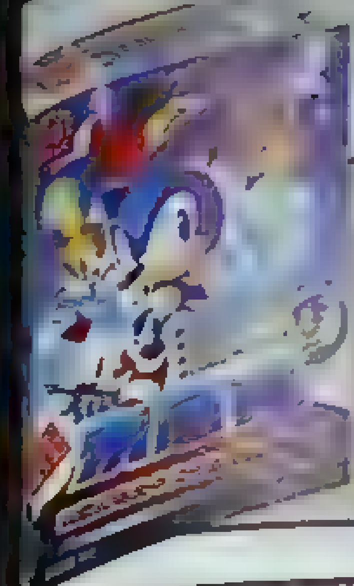
类型：打字

● 著名游戏《死亡之屋2》的改版，体验全新打字乐趣
● 数种新颖独特的练习模式，迅速提高玩家打字水平
● 全新中文版，适合国内玩家打字口味
● 支持网络联机，玩家可以并肩作战

天人互动精品光盘游戏

天人互动

SEGA SEGA PC



热卖中

音速小子索尼克经典合集收藏版
四款游戏四种感觉



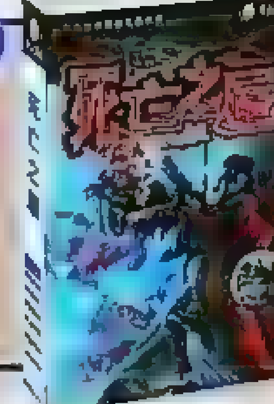
4CD | 动作 | 中文版

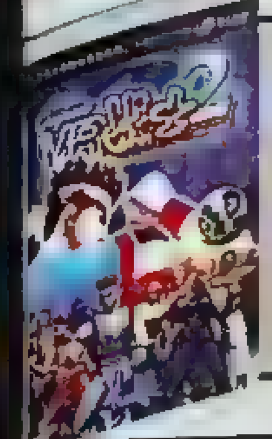
死亡之屋

街机作品移植版
射击游戏的常青之树
包含PC独有模式

即将上市

1CD | 射击 | 中文版





热卖中

真正的完全中文版的《VR战士2》！

支持3D加速卡，支持网络联机对战

1CD | 3D格斗 | 中文版



东京番外地

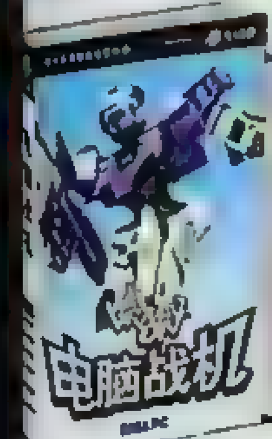
中文版

3D器械格斗游戏的经典之作，
玩家充分体验兵刃比拼的格斗乐趣
支持网络联机对战

即将上市

1CD | 3D格斗 | 中文版





即将上市

街机名作，移植版本真实再现了铜头铁臂间激烈较量

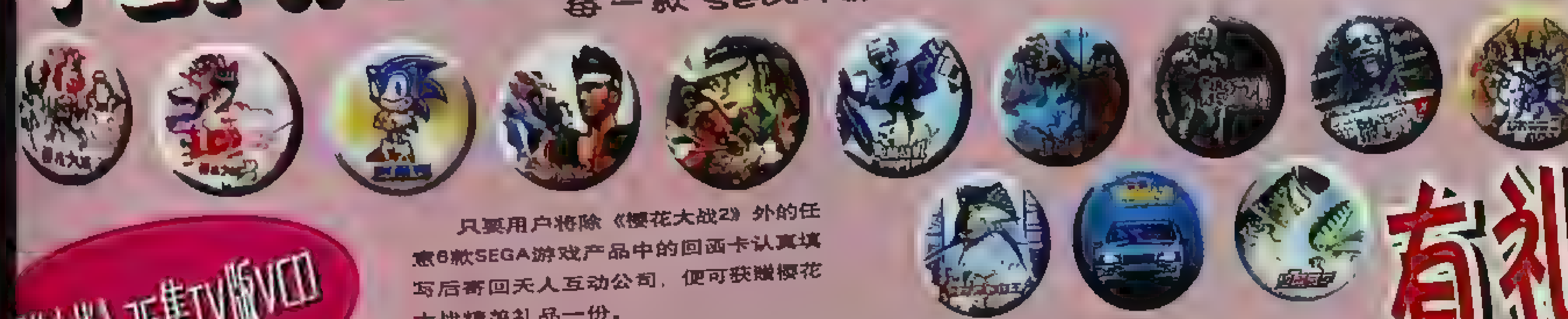
1CD | 3D对战 | 中文版

VIRTUAL ON 电脑战机

YEAH！

13枚SEGA精品游戏徽章大收集！

每一款SEGA游戏产品内均送相应游戏主题徽章一枚！



只要用户将除《樱花大战2》外的任意6款SEGA游戏产品中的回函卡认真填写后寄回天人互动公司，便可获赠樱花大战精美礼品一份。

寄回全部12款SEGA游戏产品回函卡的用户可得到《樱花大战》25集TV版VCD一套！

本次活动的截至日期为10月31日

本次活动的解释权归天人互动公司所有

《樱花大战》25集TV版VCD

礼品大赠送！

有礼！

天人互动精品光盘游戏

天人互动

SEGA



8月18日两岸三地同步上市！

华击团·花组

登场！



世界著名游戏公司SEGA的扛鼎之作，风靡日本列岛。

广井王子、藤岛康介等各界名家荟萃一堂，缔造游戏史上永恒经典。



Sakura Wars 樱花大战™

简体中文版

Original Game © SEGA 1996 © RED 1996 Reprogrammed Game © SEGA/OVERWORKS 2001

50元/3CD

赠
游戏主题徽章一枚
京都战略全图一张
樱花精美礼品一份

- 六位女主人公感情丰富，个性鲜明
- 故事情节丰富，游戏场面宏大，精心翻译汉化，奉献原汁原味
- 画面质量高于SS版本，并增加大量语音
- 精彩原声配音优美动听，深入表现人物内心世界
- 游戏制作细腻严谨，细节设计独具匠心，迷你游戏妙趣横生
- 经典主题曲令人热血沸腾，回味无穷

天人互动精品光盘游戏



碰碰i世代

www.PengPengi.com

梦 开始的地方

●……… 在碰碰i的世界中，成千上万的人们正在演绎着他们关于爱情、友情的梦

●……… 加入碰碰i的世界，让你的梦想不再虚幻

以交友为主题的大型网络虚拟社区游戏碰碰i世代登陆中国

热卖中！



与知心爱人和朋友在世外桃园般的童话世界里

共度美好时光，尽情挥洒自我，展开想象的翅膀，

发挥潜能去创建心中的理想王国……



全国各大软件专卖店各新华书店和书报亭均有销售

总销售：天人互动软件技术有限公司　电话：8610-64895388

地址：北京亚运村汇欣大厦B座7层　传真：8610-64895389

信箱：北京市9767信箱

http://www.biggamer.com



系统要求：PⅡ233/16MB　游戏类型：网络虚拟社区

出品公司：三星联网科技（中国）有限公司

地址：北京市朝阳区东三环南路2号招商局大厦27层

电话：8610-65678899-3888

传真：8610-65669410　http：www.pengpengi.com

中文版

3,2,1 蓝精灵

MIJN EERSTE RACESPEL

即将上市

在山的那边，海的那边，有一群蓝精灵……

蓝精灵是一款赛车竞速游戏，游戏中出现的人物形象全部取自于同名动画片《蓝精灵》。在游戏中，玩家需要从12名蓝精灵中选择某一做为自己控制的赛手，随后与电脑或玩家控制的蓝精灵在错综复杂的赛场中进行竞赛。游戏极易上手，风格轻松有趣。

游戏类型	售价
卡通类赛车	1CD/25元

INFOGRAMES

感受真实空中战斗！

即将上市

《B-17飞行堡垒》是一款十分真实的战斗飞行模拟游戏。在游戏中，玩家不仅要驾驶著名的B-17重型轰炸机，还要在导航员、投弹员、通信员、机炮手等各个岗位上发挥应有的作用。通过在各个岗位的协调工作，玩家才有机会重温那些二次世界大战中的艰苦卓绝的战斗任务。

B-17 飞行堡垒

中文版

游戏类型	售价
模拟飞行	1CD/35元

INFOGRAMES

天人互动精品光盘游戏

天人互动
biggamer.com

侠客行

大型武侠网络RPG游戏

29元
免费使用一个月



多线式故事构架 三万屏庞大地图

凄美感人的故事 终极的侠客世界



总代理
WWW.TOM.COM



盘古软件

开发制作
厦门盘古软件开发有限公司

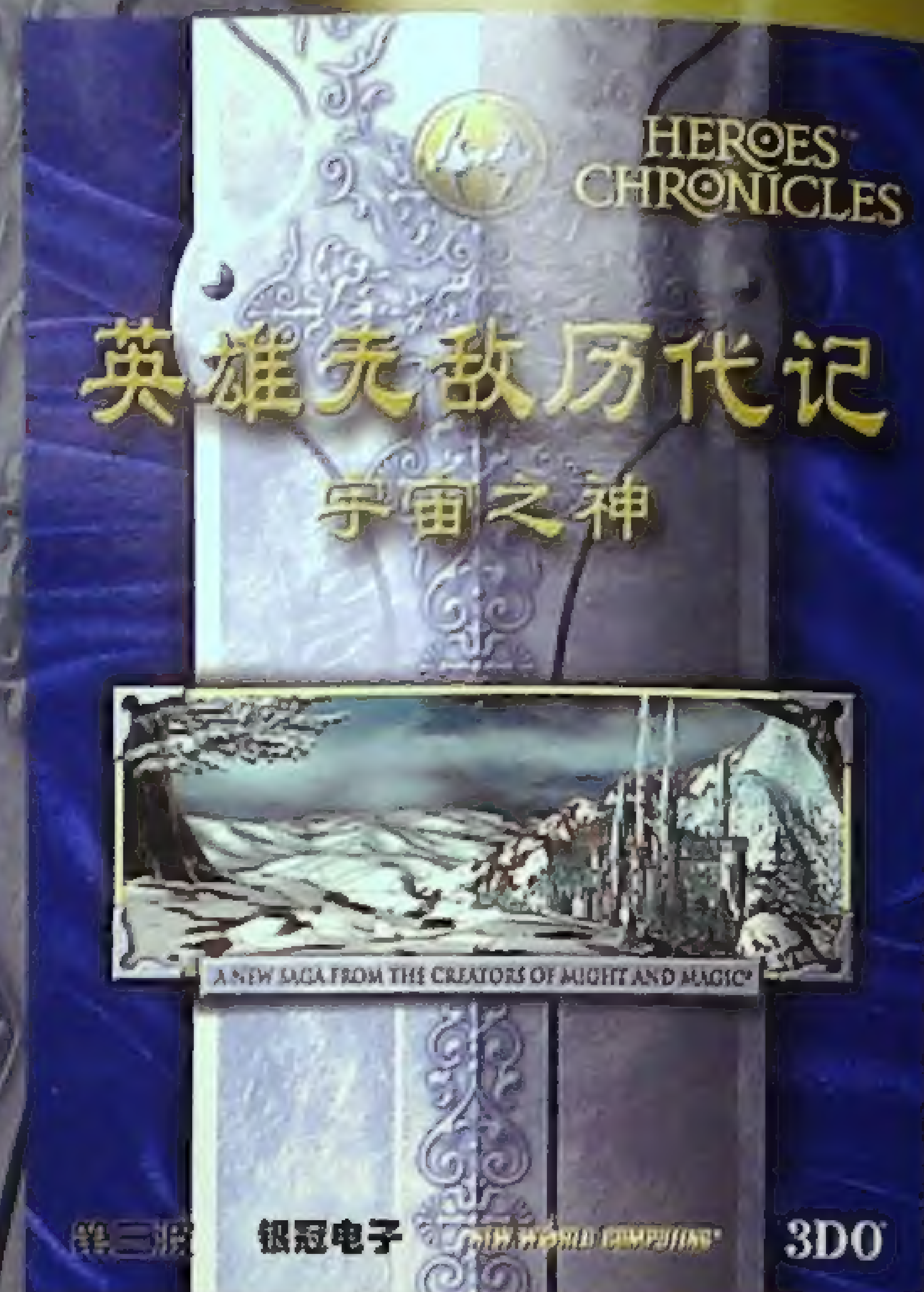
starVi.com
星潮在线

总经销
北京星潮在线文化发展有限公司
北京朝阳区霄子店西36号龙宝大厦316室(100026)
电话:(010)65942367/65916390 联系人:林宝明

全国各大软件专卖店及书报亭热卖中

网上资讯：games.cn.tom.com www.pioneersoft.net





HEROES™ CHRONICLES





第三波 NEW WORLD COMPUTING 3DO

家用电脑与游戏 读者调查问卷

2001.08 您的参与是对我们最大的支持

（读者档案）

- 姓名：________
- 年龄：________ 性别：□男 □女
- 通讯地址：________
- 邮政编码：________
- 电子信箱：________

（读者评刊）

- 您对本期的总体印象：□很好 □一般 □不好
- 您对本期封面的印象：□很好 □一般 □不好
- 您最喜欢本期的文章是：________
- 您对本期各栏目的印象：

新闻报道	□很好	□一般	□不好
上市烽火	□很好	□一般	□不好
流星时空	□很好	□一般	□不好
游戏边缘	□很好	□一般	□不好
游戏评析	□很好	□一般	□不好
攻略手记	□很好	□一般	□不好
排行榜	□很好	□一般	□不好
秘技档案	□很好	□一般	□不好
玩家讲武堂	□很好	□一般	□不好
难症会诊	□很好	□一般	□不好
文渊阁	□很好	□一般	□不好
玩家沙龙	□很好	□一般	□不好
杏花村	□很好	□一般	□不好
镜花园	□很好	□一般	□不好

（读者需求）

- 您最想了解哪部游戏的相关资讯：________
- 您最想了解那家厂商及其广告信息：________

（点将榜投票）

- 请写出您最喜爱的游戏：
  1. ________
  2. ________
  3. ________
  4. ________

（游戏点评）

- 游戏名称：________
- 您的评语：________

（镜花园投票）

- 本期您最喜欢的画是：________

感谢您填写问卷调查表，
请您按以下地址寄出：
北京 813 信箱 100037
《家用电脑与游戏》编辑部收

捷径电脑 JJsoft

家用电脑与游戏

本期 25 位幸运读者奖品由捷径电脑公司提供

JJsoft 捷径电脑

（难症会诊挂号处）

（杏花村留言板）